



OFFICIAL RULE BOOK 2002 – 2006

September 2002

The International Ice Hockey Federation gratefully acknowledges the following photographers for their co-operation in this IIHF publication:

City Press Berlin
Jukka Rautio
Dave Sandford
Gerry Thomas

No part of this publication may be reproduced in the English language or translated and reproduced in any other language or transmitted in any form or by any means electronically or mechanically including photocopying, recording, or any information storage and retrieval system, without the prior permission in writing from the International Ice Hockey Federation.

TABLE OF CONTENTS

SECTION 1 ICE RINK

100 DEFINITION 11

101 DIMENSIONS OF THE RINK 11

102 Boards 11

103 KICK PLATE 11

104 DOORS 11

105 PROTECTIVE GLASS 13

106 END ZONE NETS 13

110 DIVISION AND MARKING OF THE ICE SURFACE 13

111 GOAL LINES 13

112 BLUE LINES 13

113 CENTER LINE 13

114 FACE-OFF SPOTS AND CIRCLES 15

115 CENTERFACE-OFF SPOT AND CIRCLE 15

116 FACE-OFF SPOTS IN NEUTRAL ZONE 15

117 END ZONE FACE-OFF SPOTS AND CIRCLES 15

118 REFEREE CREASE 17

119 GOAL CREASE 17

130 GOALS 19

140 PLAYERS BENCHES 19

141 PENALTY BENCHES 19

142 GOAL JUDGE BENCHES 19

143 SCOREKEEPER BENCH 19

150 SIGNAL AND TIMING DEVICES 21

151 SIREN 21

152 CLOCK 21

153 RED AND GREEN LIGHTS 21

160 PLAYERS DRESSING ROOMS 21

161 REFEREES AND LINESMEN DRESSING ROOMS 21

170 RINK LIGHTING 21

171 SMOKING IN THE ARENA 21

172 MUSIC IN THE ARENA 21

SECTION 2 TEAMS, PLAYERS AND THEIR EQUIPMENT

200	Players in Uniforms	23
201	CAPTAIN OF TEAM	23
210	EQUIPMENT	23
220	PLAYERS EQUIPMENT	23
221	PLAYERS SKATES	23
222	PLAYERS STICK	25
223	PLAYERS HELMET	25
224	PLAYERS VISOR	25
225	PLAYERS GLOVES	25
226	THROAT PROTECTOR	25
227	MOUTH GUARD	25
230	GOALKEEPER EQUIPMENT	27
231	GOALKEEPER SKATES	27
232	GOALKEEPER STICKS	27
233	GOALKEEPER GLOVES	27
233a)	BLOCKING GLOVE	27
233b)	CATCHING GLOVE	27
234	GOALKEEPER HELMET AND FULL FACE MASK	29
235	GOALKEEPER LEG GUARDS	29
240	UNIFORMS	29
250	PUCK	29
260	MEASUREMENT OF EQUIPMENT	31

SECTION 3 OFFICIALS AND THEIR DUTIES

300	APPOINTMENT OF OFFICIALS	33
310	GAME OFFICIALS	33
311	REFEREE AND LINESMEN EQUIPMENT	33
312	REFEREE DUTIES	33
313	LINESMEN DUTIES	33

320	OFF-ICE OFFICIALS	35
321	GOAL JUDGES	35
322	SCOREKEEPER	35
323	TIMEKEEPER	35
324	ANNOUNCER	35
325	PENALTY BENCH ATTENDANTS	35
330	VIDEO GOAL JUDGE	35
340	PROPER AUTHORITIES	35

SECTION 4 PLAYING RULES

400	PLAYERS ON THE ICE	37
402	START OF GAME AND PERIODS	37
410	CHANGE OF PLAYERS AND GOALKEEPERS	37
411	CHANGE OF PLAYERS FROM THE PLAYERS BENCH DURING PLAY	37
412	CHANGE OF PLAYERS PROCEDURE DURING STOPPAGE OF PLAY	39
413	CHANGE OF PLAYERS FROM THE PENALTY BENCH	39
415	CHANGE OF GOALKEEPERS DURING STOPPAGE OF PLAY	39
416	INJURED PLAYERS	39
417	INJURED GOALKEEPERS	41
418	PREVENTION OF INFECTION	41
420	TIMING OF GAME	41
421	OVERTIME PERIOD	41
422	TIME OUT	41
430	OUTCOME OF THE GAME	41
440	FACE-OFFS	43
442	PROCEDURE FOR CONDUCTING FACE-OFFS	45
450	OFFSIDES	45
451	DELAYED OFFSIDE PROCEDURE	47
460	ICING THE PUCK	47

470	DEFINITION OF A GOAL	47
471	DISALLOWING A GOAL	49
472	GOALS AND ASSISTS AWARDED TO THE PLAYERS	49
480	PUCK OUT OF BOUNDS	49
481	PUCK ON THE NET	49
482	PUCK OUT OF SIGHT	49
483	ILLEGAL PUCK	49
484	PUCK STRIKING AN OFFICIAL	49
490	STOPPING/PASSING THE PUCK WITH HANDS	51
491	KICKING THE PUCK	51
492	HIGH STICKING THE PUCK	51
493	INTERFERENCE BY SPECTATORS	51

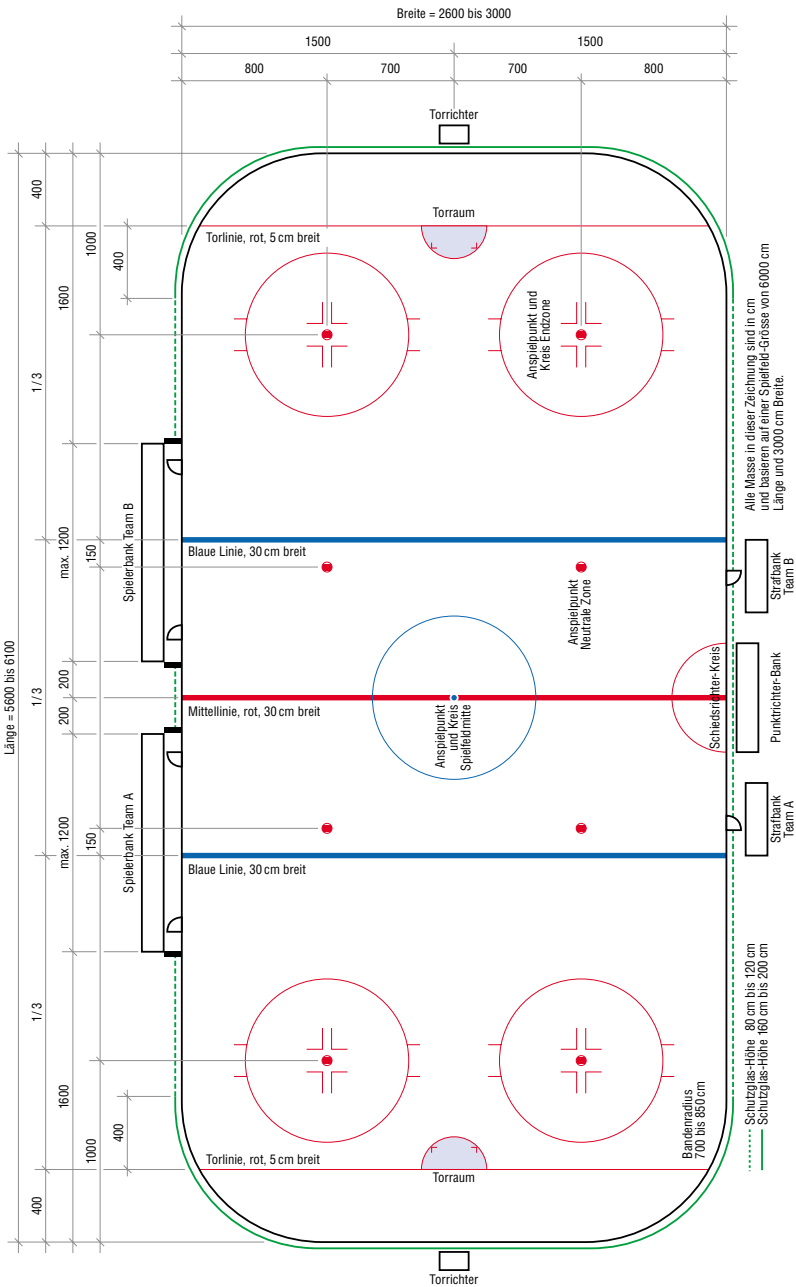
SECTION 5 PENALTIES

500	PENALTIES (DEFINITION AND PROCEDURES)	53
501	MINOR PENALTY	55
502	BENCH MINOR PENALTY	55
503	MAJOR PENALTY	55
504	MISCONDUCT PENALTY	55
505	GAME MISCONDUCT PENALTY	57
507	MATCH PENALTY	57
508	PENALTY SHOT	57
509	PENALTY SHOT PROCEDURE	59
510	SUPPLEMENTARY DISCIPLINE	59
511	GOALKEEPER PENALTY	59
512	COINCIDENTAL PENALTIES	61
513	DELAYED PENALTY	61
514	CALLING OF PENALTIES	63
	FOULS AGAINST PLAYERS	65
520	BOARDING	65
521	BUTT-ENDING	65
522	CHARGING	65
523	CHECKING FROM BEHIND	67
524	CLIPPING	67
525	CROSS-CHECKING	67
526	ELBOWING	69
527	EXCESSIVE ROUGHNESS	69

528	FISTICUFFS OR ROUGHING	71
529	HEAD-BUTTING	73
530	HIGH STICKING	73
531	HOLDING AN OPPONENT	73
532	HOLDING THE STICK	73
533	HOOKING	75
534	INTERFERENCE	75
535	KICKING	77
536	KNEEING	77
537	SLASHING	77
538	SPEARING	79
539	TRIPPING	79
540	CHECKING TO THE HEAD AND NECK AREA	81

OTHER PENALTIES		81
550	ABUSE OF OFFICIALS AND UNSPORTSMANLIKE CONDUCT BY PLAYERS	81
551	ABUSE OF OFFICIALS AND UNSPORTSMANLIKE CONDUCT BY TEAM OFFICIALS	83
554	DELAYING THE GAME	85
554a)	KEEPING THE PUCK IN MOTION	85
554b)	DISPLACING THE GOAL	85
554c)	SHOOTING OR THROWING THE PUCK OUTSIDE THE PLAYING AREA	87
554d)	ADJUSTMENT OF EQUIPMENT	87
554e)	INJURED PLAYER REFUSING TO LEAVE THE ICE	87
554f)	MORE THAN ONE CHANGE AFTER GOAL SCORED	87
554g)	VIOLATION OF FACE-OFF PROCEDURES	87
555	ILLEGAL AND DANGEROUS EQUIPMENT	89
556	BROKEN STICK	91
557	FALLING ON THE PUCK BY A PLAYER	91
558	FALLING ON THE PUCK BY A GOALKEEPER	93
559	HANDLING THE PUCK WITH HANDS BY A PLAYER	93
560	HANDLING THE PUCK WITH HANDS BY A GOALKEEPER	93
561	INTERFERENCE WITH SPECTATORS	93
562	PLAYERS LEAVING THE PLAYERS BENCH OR PENALTY BENCH	95
563	PLAYERS LEAVING THE PENALTY BENCH	95
564	PLAYERS LEAVING THE BENCHES DURING AN ALTERCATION	95
565	TEAM OFFICIALS LEAVING THE PLAYERS BENCH	97
566	REFUSING TO START PLAY TEAM ON THE ICE	97
567	REFUSING TO START PLAY TEAM NOT ON THE ICE	97
568	THROWING A STICK OR ANY OBJECT OUT OF THE PLAYING AREA	97
569	THROWING A STICK OR ANY OBJECT WITHIN THE PLAYING AREA	99
570	THROWING A STICK OR ANY OBJECT ON A BREAKAWAY SITUATION	99
571	PREVENTION OF INFECTION BY BLOOD	99
572	CAPTAIN, ALTERNATE CAPTAIN ATTITUDE	99

SPIELFELD



ABSCHNITT 1 – SPIELFELD

Es dürfen **keine Markierungen** auf dem Eis, an den Banden, auf dem Schutzglasaufsatz über den Banden, an den Netzen, den Toren, oder auf irgendeiner Fläche im Bereich der Spieler- und Strafbänke, im Bereich der Torrichter- oder Punktrichter-Arbeitsplätze angebracht werden, ausser in diesen Regeln spezifizierte Markierungen, oder wie im Anhang 1 (Werbung) beschrieben.

100 – DEFINITION DES SPIELFELDES

Das Eishockeyspiel wird auf einer Eisfläche gespielt, die als **SPIELFELD** bezeichnet wird. Die Farbe der Eisfläche ist weiss.

101 – ABMESSUNGEN DES SPIELFELDES

Maximale Abmessungen: **61 m Länge** und **30 m Breite**.

Minimale Abmessungen: **56 m Länge** und **26 m Breite**.

Die Ecken müssen abgerundet sein, mit einem Radius von **7.0 bis 8.5 m**.

► Für IIHF-Meisterschaften müssen die Abmessungen zwischen **60 bis 61 m Länge** und **29 bis 30 m Breite** betragen.

102 – BANDEN

Das Spielfeld muss mit Wänden aus Holz oder Kunststoff umgeben sein. Diese Wände werden als **BANDEN** bezeichnet. Die Farbe der Banden ist weiss.

Die Höhe der Banden muss zwischen **120 und 122 cm**, ab der Eisoberfläche gemessen, betragen.

Die Banden müssen so beschaffen und konstruiert sein, dass die Fläche gegen das Spielfeld glatt und frei von jeglichen Hindernissen ist, die eine Verletzung von Spielern verursachen könnte.

Die Befestigungen der Banden und des Schutzglases sind so anzubringen, dass sie sich ausserhalb vom Spielfeld befinden.

103 – KICKLEISTE

Am unteren Teil der Bande ist eine **KICKLEISTE** anzubringen. Die Höhe muss zwischen **15 und 25 cm**, ab Eisoberfläche gemessen, betragen.

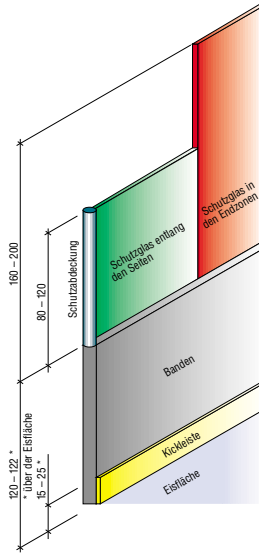
Die Farbe der Kickleiste ist **gelb**.

104 – BANDENTÜREN

Alle Türen, die als Zutritt zum Spielfeld dienen, dürfen nicht gegen das Spielfeld aufschwingen.

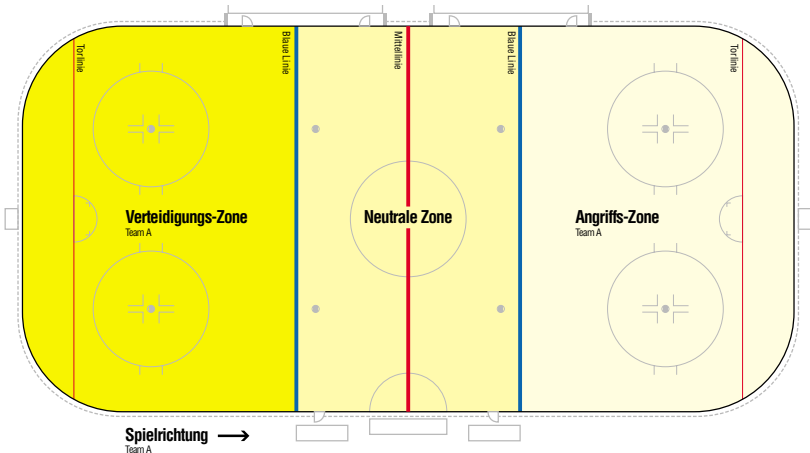
- Für IIHF Meisterschaften sind das Schutzglas und die Fangnetze in den Endzonen obligatorisch.

SCHUTZGLAS UND BANDEN Vermassung in cm.



- Bei nicht überdachten Spielfeldern können alle Linien und Anspielpunkte, wie in den Regeln 112 bis 116 beschrieben, mit zwei Streifen von 5 cm Breite markiert werden.
- In Fällen wo Werbung an den Banden erlaubt ist, sind die Linien mindestens auf den Kickeisten zu markieren.
- Die gesamte Breite der Linie zählt als Teil der Zone, von wo der Puck herkommt.

AUFTEILUNG DES SPIELFELDES



105 – SCHUTZGLAS

Das Schutzglas wird auf die Banden aufgebaut.

Die Höhe des Schutzglases entlang der Querbanden in den Endzonen (hinter den Torlinien und von der Torlinie 4 m Richtung Neutrale Zone), muss zwischen **160 bis 200 cm** betragen.

Die Höhe des Schutzglases entlang der Längsbanden beträgt **80 bis 120 cm**.

Das Schutzglas wird im Bereich der Spielerbänke unterbrochen.

Jede Unterbrechung des Schutzglases muss mit Schutzpolstern versehen sein, um Verletzungen von Spielern vorzubeugen.

106 – FANGNETZE IN DEN ENDZONEN

Schutznetze können in den Endzonen montiert werden, um Verletzungen von Zuschauern vorzubeugen.

110 – EITEILUNG UND MARKIERUNGEN DES SPIELFELDES

Das Spielfeld wird in der Länge durch **fünf Linien** unterteilt.

Diese Linien sind quer, über die ganze Breite des Spielfeldes zu markieren und reichen vertikal bis an die Oberkante der Banden.

111 – TORLINIEN

Die **TORLINIEN** sind parallel, mit **4 m** Abstand zur Querbande zu markieren.

Die Farbe der Torlinie ist **rot** und deren Breite beträgt **5 cm**.

112 – BLAUE LINIEN

Die Eisfläche zwischen den zwei Torlinien wird in drei gleich grosse Flächen aufgeteilt, welche mit zwei **blauen** Linien von 30 cm Breite abgegrenzt werden.

Die Linien werden als **BLAUE LINIEN** bezeichnet.

Die Blauen Linien teilen das Spielfeld in folgende **drei Zonen** ein:

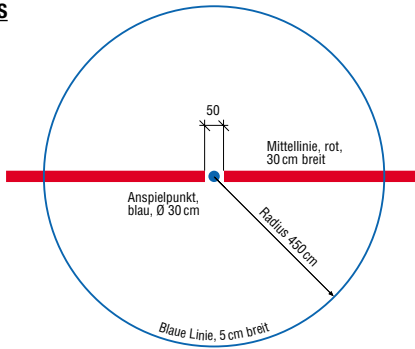
- Für das eine Team wird die Zone, in der sich ihr Tor befindet, als **VERTEIDIGUNGSZONE** bezeichnet.
- Die Mittelzone wird als **NEUTRALE ZONE** bezeichnet.
- Die vom eigenen Tor entfernteste Zone wird als **ANGRIFFSZONE** bezeichnet.

113 – MITTELLINIE

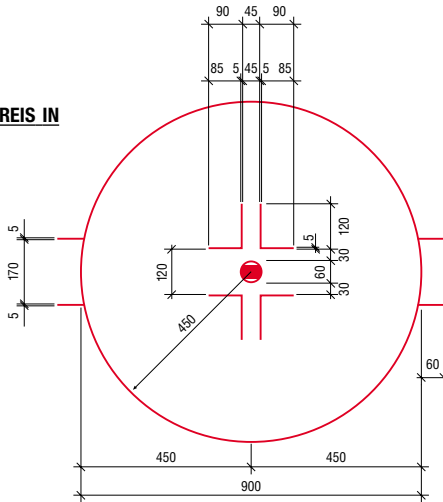
Die als **MITTELLINIE** bezeichnete, **30 cm** breite Linie, befindet sich in der Mitte des Spielfeldes.

Die Farbe der Mittellinie ist **rot**.

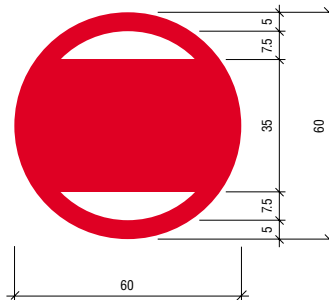
**ANSPIELPUNKT UND -KREIS
IN DER MITTE**
Vermassung in cm



**ANSPIELPUNKT UND -KREIS IN
DEN ENDZONEN**
Vermassung in cm



DETAIL ANSPIELPUNKT
Vermassung in cm



114 – ANSPIELPUNKTE UND -KREISE

Alle Anspielpunkte und -kreise des Spielfeldes dienen dazu, dass sich die Spieler nach sämtlichen Unterbrüchen, auf Anweisung der Spiel-Offiziellen, korrekt zum Anspielplatzieren können.

115 – ANSPIELPUNKT UND -KREIS IN DER MITTE

Ein runder, **blauer Punkt von 30 cm Durchmesser** muss genau in der Mitte des Spielfeldes markiert sein.

Mit diesem Anspielpunkt als Zentrum wird ein **Kreis mit einem Radius von 4.5 m** markiert. (- siehe Grafik auf der linken Seite)

Die Farbe der **Kreislinie ist blau**, und deren Breite beträgt **5 cm**.

116 – ANSPIELPUNKTE IN DER NEUTRALEN ZONE

Zwei Anspielpunkte mit einem Durchmesser von 60 cm und einem Abstand von **1.5 m** von jeder Blauen Linie sind auf dem Spielfeld markiert. (- siehe Grafik auf der linken Seite und "Spielfeld")

Die Farbe dieser Anspielpunkte ist **rot**.

117 – ANSPIELPUNKTE UND -KREISE IN DEN ENDZONEN

Die Anspielpunkte und -kreise werden in beiden Endzonen und auf beiden Seiten der Tore auf dem Spielfeld markiert. (- siehe Grafiken auf der linken Seite und "Spielfeld")

➤ Die Farbe der **Anspielpunkte** ist **rot** und deren Durchmesser beträgt **60 cm**.

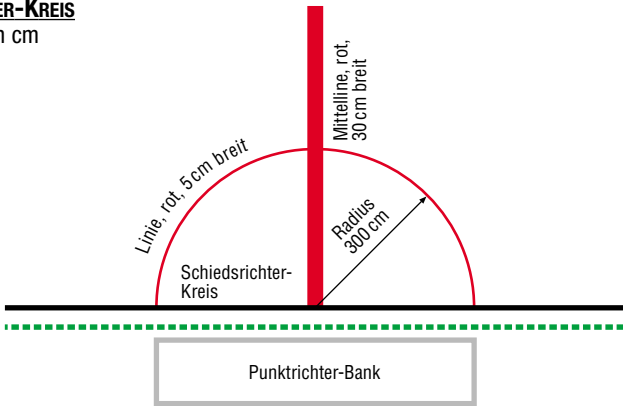
Zwei gegenüberliegende **Doppel-"L"**-Markierungen weisen den anspielenden Spielern die korrekte Position für ihre Schlittschuhe zu.

➤ Mit den **Anspielpunkten** als Zentrum werden die jeweiligen Kreise mit einem **Radius von 4.5 m** markiert.

Die Farbe der Kreislinien ist **rot** und deren **Breite** beträgt **5 cm**.

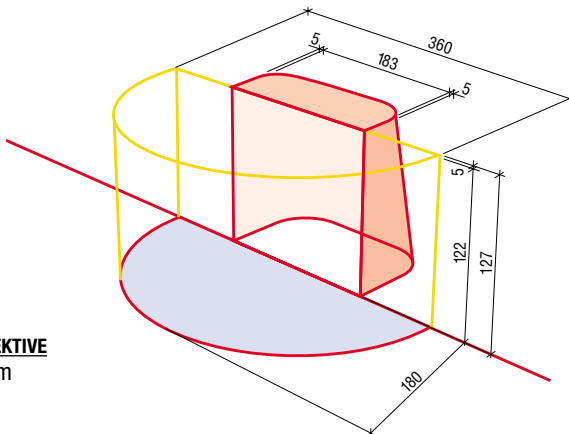
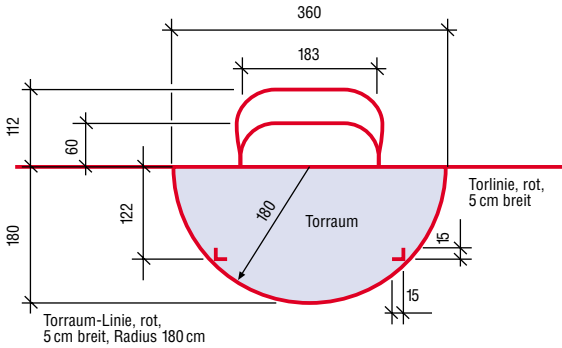
SCHIEDSRICHTER-KREIS

Vermassung in cm



TORRAUM

Vermassung in cm



TORRAUM PERSPEKTIVE

Vermassung in cm

118 – SCHIEDSRICHTER-KREIS

Eine Fläche, als **SCHIEDSRICHTER-KREIS** bezeichnet, wird auf dem Spielfeld markiert. Diese Fläche wird mit einem Halbkreis mit einem Radius von **3 m** abgegrenzt. (- siehe Grafik auf der linken Seite)

Die Farbe der Kreislinie ist **rot** und deren Breite beträgt **5 cm**.

Der Schiedsrichter-Kreis wird an der Bande, unmittelbar vor dem Arbeitsplatz des offiziellen Punktrichters, platziert.

119 – TORRAUM

Vor jedem Tor befindet sich ein **TORRAUM**.

Die Torraumfläche wird auf dem Spielfeld mit roten, **5 cm** breiten **Linien** markiert. Diese Linien sind Bestandteil des Torraumes.

(- siehe Grafik auf der linken Seite)

Die Fläche des Torraumhalbkreises wird mit **hellblauer** Farbe auf dem Eis markiert.

- ▶ Der in den Regeln beschriebene Torraum ist ein **Volumen**, welches horizontal durch die Tor-/Halbkreislinie auf dem Eis, sowie vertikal bis Oberkante der Querstange des Tores von **127 cm** abgegrenzt ist.

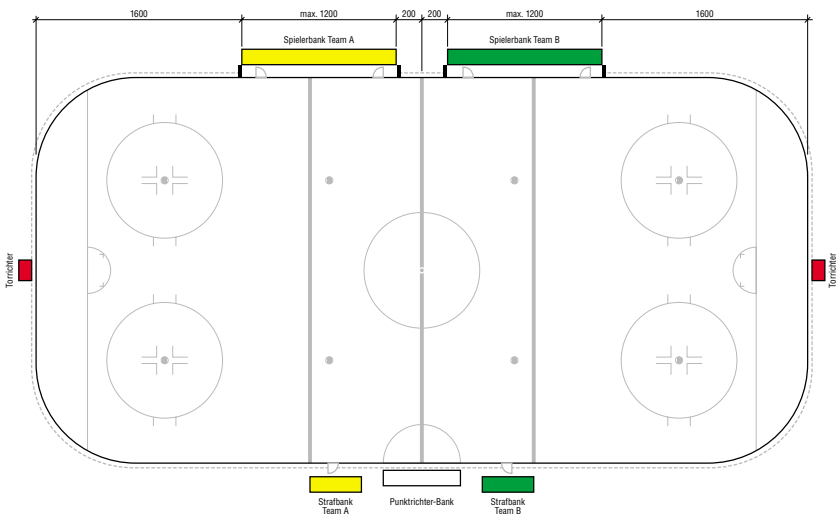
- 1. Torpfosten und Netze müssen so befestigt (verankert) sein, dass sie sich während des Spieles nicht leicht verschieben.
- 2. **Flexible Torverankerungen** sind für IIHF-Meisterschaftsspiele der Senioren A und der Junioren A obligatorisch und für andere Veranstaltungen sehr empfohlen.



- 1. Jede Spielerbank muss zwei Türen aufweisen, wovon eine Zugang zur Neutralen Zone gewährleistet.
- 2. Die Spielerbänke müssen gegen den Zutritt von unbefugten Personen, mit Ausnahme der je sechs Team-Offiziellen, geschützt sein.
 - **Rapport** an die "zuständige Instanz"

SPIELERBÄNKE UND STRAFBÄNKE

Vermassung in cm



130 – TORE

Die Tore müssen in der Mitte der Torlinien platziert sein.

Die Torpfosten weisen folgende Abmessungen auf:

Höhe (Innenmass): **122 cm**, von der Eisfläche gemessen;

Breite (Innenmass): **183 cm**.

Die Querstange verbindet die beiden Torpfosten. Das gesamte Tor muss aus einer geprüften Konstruktion und aus geprüften Material bestehen.

Der Durchmesser der Querstange beträgt **5 cm**.

An der Rahmenkonstruktion des Tores sind Netze angebracht, die den Puck gegebenenfalls innerhalb des Tores zurück halten.

Abmessungen: Tiefe min. **60 cm** oben, max. **122 cm** unten.

Die Farbe der Torpfosten und der Querstange ist **rot**.

Die Farbe der restlichen Konstruktion und der Netze ist **weiss**.

140 – SPIELERBÄNKE

Das Spielfeld muss mit zwei identischen Spielerbänken bestückt sein, welche ausschliesslich durch die Spieler in Ausrüstung und die Offiziellen der beiden Teams benützt werden.

Die Spielerbänke liegen im Bereich der Neutralen Zone, eine pro Spielfeldhälfte.

Die Spielerbänke müssen so platziert sein, dass sie unmittelbar an der Eisfläche und gegenüber der Strafbänke gelegen sind.

Die Spielerbänke müssen voneinander einen genügend grossen Abstand aufweisen und sind nötigenfalls mit entsprechenden baulichen Massnahmen gegeneinander abzugrenzen.

Der mühelose Zugang zu den Spielergarderoben muss gewährleistet sein.

Der seitliche Abstand der Spielerbänke von der Mittellinie soll **2 m** betragen.

Die Länge jeder Spielerbank in Richtung der Verteidigungszone ist auf **12 m** beschränkt. Jede Spielerbank muss für **16 Spieler und 6 Team-Offizielle** Platz bieten.

141 – STRAFBÄNKE

Das Spielfeld muss mit zwei Strafbänken bestückt sein.

Jede Strafbank muss für **mindestens 5 Spieler** Platz bieten.

Die Strafbänke werden so platziert, dass sie beidseits des offiziellen Punktrichters und gegenüber der Spielerbänke stehen.

➤ Die Strafbänke müssen gegen den Zutritt von unbefugten Personen (andere Personen als die bestrafte Spieler und die Strafbank-Betreuer) geschützt sein.

142 – TORRICHTER-GEHÄUSE

Damit die Torrichter nicht durch äussere Einflüsse behindert werden, müssen entsprechende Vorkehrungen getroffen werden.

Für die Torrichter sind auf jeder Seite des Spielfeldes, hinter den Banden und hinter dem Schutzglas, in der Achse des Tores abgeschirmte Gehäuse aufzustellen.

MATCHUHR



- 1. Die rote Lampe sollte mit der Matchuhr verbunden sein, so dass es nicht möglich ist, die Lampe durch den Torrichter manuell aufleuchten zu lassen, wenn die Spielzeit beendet ist.
 - 2. Entscheidend ist nicht, ob die rote Lampe nach Spielzeitende aufleuchtet, um ein Tor anzuerkennen. Massgebend ist der Zeitpunkt, wann der Puck die Torlinie komplett überschritten hat.
 - 3. Die grüne Lampe zeigt den Spiel-Offiziellen den genauen Zeitpunkt des Drittendes an.
-
- Niemandem, ausser den autorisierten Personen, ist es erlaubt, die Schiedsrichter Garderobe während oder gleich anschliessend an ein Spiel zu betreten. Im Falle eines Verstosses:
 - **Rapport** an die "zuständige Instanz"
 - 1. Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters die Beleuchtung nicht ausreicht, damit das Spiel fortgesetzt werden kann, hat er das Recht, den Rest des Spieles zu verschieben, oder das Spiel zu unterbrechen, bis die Beleuchtungsanlage wieder einwandfrei funktioniert.
 - 2. Wenn eines der beiden Teams wegen mangelhafter Beleuchtung in grösserem Masse benachteiligt ist, und das Spiel nach Ansicht des Schiedsrichters nicht abgebrochen werden soll, hat er das Recht, einen Seitenwechsel der Teams anzuordnen. Jedes Team spielt so während der gleichen Zeitspanne in den beiden Spielfeldhälften.



- Musik kann während der Aufwärmphase und während den Spielunterbrüchen gespielt werden.

150 – ANZEIGE- UND SPIELZEIT-APPARATUREN

151 – SIRENE / HORN

Das Spielfeld muss mit einer Sirene, einem Horn oder einem anderen geeigneten akustischen Signal ausgerüstet sein, welches durch den offiziellen Spielzeitnehmer betätigt wird.

152 – MATCHUHR

Das Spielfeld muss mit einer **elektrischen Matchuhr** ausgerüstet sein, welche die Zuschauer, die Spieler und die Spiel-Offiziellen genau über die folgenden Punkte unterrichtet:

- **Die Namen der beiden Teams**
- **Die Spielzeit in jedem Spieldrittel.** (Die Spielzeit wird **vorwärts gemessen**, in Minuten und Sekunden – von 0.00 bis 20.00)
- Die verbleibenden **Strafzeiten**, welche von mindestens zwei Spielern pro Team verbüsst werden. (Die Strafzeiten werden **rückwärts gemessen**, in Minuten und Sekunden bis 0.00)
- **Spielstand / Anzahl Tore**
- Die für ein **"Time-Out"** benötigte Zeit, in Sekunden – von 30 bis 0.
- Die **verbleibende Zeit** während den Drittels- resp. Pause zur Nachspielzeit, in Minuten und Sekunden – von 15.00 bis 0.00.

153 – ROTE UND GRÜNE SIGNALLAMPEN

Hinter jedem Tor müssen elektrische Lampen angebracht werden, welche folgende Situationen signalisieren:

- Die **rote Lampe** wird manuell durch den Torrichter betätigt, falls aus seiner Sicht der Puck die Torlinie komplett überquert hat.
- Die **grüne Lampe** leuchtet automatisch, in Abhängigkeit mit der Matchuhr, wenn der offizielle Spielzeitnehmer die Spielzeit stoppt, oder sie zeigt das Ende eines Spieldrittels an.

160 – SPIELER-GARDEROBEN

Jedes Team hat das Anrecht auf eine geeignete Garderobe, welche genügend Platz für **25 Personen** mit kompletter Ausrüstung bietet.

Die Garderoben müssen mit Bänken, Toiletten und Duschen ausgerüstet sein.

161 – SCHIEDSRICHTER- UND LINIENRICHTER-GARDEROBEN

Den Spiel-Offiziellen muss eine separate Garderobe zur Verfügung gestellt werden, welche mit Bänken oder Stühlen, einer Toilette und einer Dusche ausgerüstet sein muss. Die Nutzung dieser Einrichtungen steht ausschliesslich den Spiel-Offiziellen zu.

170 – BELEUCHTUNG DES SPIELFELDES

Das Spielfeld muss genügend beleuchtet sein, damit die Spieler, die Spiel-Offiziellen und die Zuschauer dem Spielgeschehen jederzeit bequem folgen können.

171 – RAUCHEN IM STADION

In einem räumlich abgeschlossenen Spielfeld gilt striktes Rauchverbot.

In sämtlichen Spieler- und Zuschauerzonen, in den Garderoben und in sämtlichen Zonen wo sich Spieler aufhalten gilt das Rauchverbot.

172 – MUSIK IM STADION

Während das Spiel läuft **darf keine** Musik abgespielt werden.

- 1. Auf dem offiziellen Spielbericht sind **keine Änderungen** oder Ergänzungen erlaubt, sobald das Spiel begonnen hat.
- 2. Ist es einem Team während des Spiels aufgrund von Strafen oder Verletzungen nicht mehr möglich, die korrekte Anzahl Spieler aufs Spielfeld zu schicken, erklärt der Schiedsrichter das Spiel als **"Forfait"**.
 - **Rapport** an die "zuständige Instanz"

- 1. Es ist nicht erlaubt, einen Torhüter, Spielertrainer oder Team-Offiziellen als Captain oder Assistenz-Captain zu bezeichnen.
- 2. Befindet sich weder der Captain noch der Assistenz-Captain auf dem Spielfeld, ist es ihnen nicht erlaubt von der Spielerbank zu kommen, ausser sie wurden vom Schiedsrichter dazu aufgefordert.
 - **Kleine Bankstrafe** (Regel 572)
- 3. Befindet sich der Captain und der Assistenz-Captain auf dem Spielfeld, so ist es nur dem Captain erlaubt mit dem Schiedsrichter zu kommunizieren.
- 4. Spieler die weder das "C" noch das "A" auf ihrem Dress tragen ist es nicht erlaubt mit dem Schiedsrichter zu kommunizieren.

- Die offiziellen Spielregeln umschreiben den Gebrauch von Schutzausrüstungen für die ordnungsgemässe Teilnahme am Spiel und in Bezug auf Sicherheit und Gesundheit der Teilnehmer. Die IIHF kann mit diesen Regeln nicht garantieren, dass der Gebrauch solcher Ausrüstungen das Verletzungsrisiko komplett ausschliesst. Es liegt in der Verantwortung der Spieler, ihre Schutzausrüstungen gemäss den Regeln zu tragen.
- Für Werbung und/ oder Markenartikel auf den Spielerausrüstungen siehe Anhang 1.



SPIELER-SCHLITTSCHUH

ABSCHNITT 2 – TEAMS, SPIELER UND IHRE AUSTRÜSTUNG

200 – SPIELER IN UNIFORM

Vor Spielbeginn muss der verantwortliche Team-Offizielle jedes Teams dem Schiedsrichter oder dem offiziellen Punktrichter eine Liste mit den Namen und Nummern der berechtigten Spieler und Torhüter überreichen.

Jedes Team kann maximal benennen:

- **20 Feldspieler**, und
- **2 Torhüter**
- **Total 22 Spieler**

201 – CAPTAIN DES TEAMS

Jedes Team bezeichnet einen **Captain** und maximal **zwei Assistenz-Captains**. Diese sind dem Schiedsrichter und dem offiziellen Punktrichter mit Namen und Nummern vor Spielbeginn mitzuteilen.

Der Captain **muss** mit dem Buchstaben "**C**" und die Assistenz-Captains müssen jeweils mit den Buchstaben "**A**" bezeichnet sein.

Diese Buchstaben müssen eine **Höhe von 8 cm** aufweisen, aus einer Kontrastfarbe zum Dress bestehen und gut sichtbar auf der Frontseite des Dresses getragen werden.

➤ **Wichtig: Eine Reklamation zu einer Strafe ist nicht eine Frage zur Regelauslegung und wird entsprechend bestraft.**

➤ **Kleine Strafe** (Regel 572)

210 – AUSTRÜSTUNG

Die Ausrüstung der Spieler und der Torhüter besteht aus Stöcken, Schlittschuhen, Schutzausrüstungen und Uniformen.

Die gesamte Schutzausrüstung, mit Ausnahme von Handschuhen, Kopfschutz und Beinschoner der Torhüter, muss vollständig unter dem Dress getragen werden.

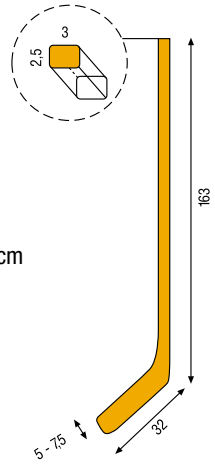
220 – SPIELER-AUSTRÜSTUNG

221 – SPIELER-SCHLITTSCHUHE

Zur Teilnahme am Spiel müssen alle Spieler **EISHOCKEY-SCHLITTSCHUHE** tragen, die den internationalen Richtlinien entsprechen.

Sämtliche Schlittschuhe müssen mit einem **Sicherheits-Endschutz** versehen sein.

- Die maximale **Krümmung** der Stockschaufel darf nicht mehr als **1.5 cm** betragen. Gemessen wird die maximale Krümmung ab einer Geraden, die zwischen der Ferse und dem Ende der Stockschaufel gezogen wird. (Die Distanz von dieser Geraden zu irgendeinem Punkt an der Stockschaufel darf an keiner Stelle mehr als 1.5 cm betragen.)

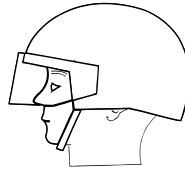


SPIELER-STOCK
Vermassung in cm

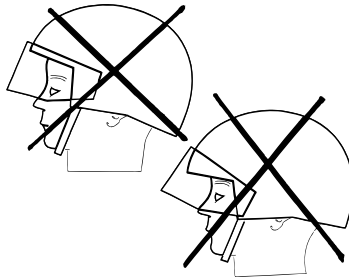
SPIELER-HELM



SPIELER-HELMVISIER



**KORREKTE POSITION
DES HELMVISIERS**



222 – SPIELER-STOCK

Die Stöcke müssen aus Holz oder einem anderen, von der IIHF genehmigten Material, wie z.B. Aluminium oder Kunststoff, hergestellt sein.

Die Stöcke dürfen keine Unebenheiten aufweisen. Alle Kanten müssen abgerundet sein. Nicht fluoreszierende Klebänder beliebiger Farbe können an jeder Stelle um den Stock gewickelt werden.

Abmessungen und Formen:

Schaft: Maximale Länge **163 cm** von der Ferse bis Oberkante des Stockes.
Maximale Breite **3.0 cm**, Dicke max. **2.5 cm**.
Der Schaft muss **gerade** sein.

Schaufel: Maximale Länge **32 cm** von der Ferse des Stockes.
Maximale Breite **7.5 cm**
Minimale Breite **5.0 cm**

223 – SPIELER-HELM

Während der Teilnahme am Spiel müssen sämtliche Spieler einen den internationalen Normen entsprechenden Eishockey-Helm tragen, korrekt mit dem Kinnband befestigt.

- Der Helm muss so getragen werden, dass die untere Vorderkante des Helms nicht mehr als eine Fingerbreite über den Augenbrauen liegt.
- Der Abstand zwischen dem Kinnband und dem Kinn beträgt im Maximum eine Fingerbreite.

224 – SPIELER-HELMVISIER

Während der Teilnahme am Spiel müssen sämtliche Spieler welche **nach dem 31. Dezember 1974** geboren sind mindestens ein den internationalen Normen entsprechendes Helmvisier tragen.

- Das Visier muss die untere "Kante" der Nase abdecken (siehe Skizze links).

225 – SPIELER-HANDSCHUHE

Die Spieler-Handschuhe müssen die Hände und das Handgelenk abdecken.

Die Innenflächen der Handschuhe dürfen nicht entfernt werden, um den Stock mit den nackten Händen halten zu können.

226 – NACKEN- UND KEHLSCHUTZ

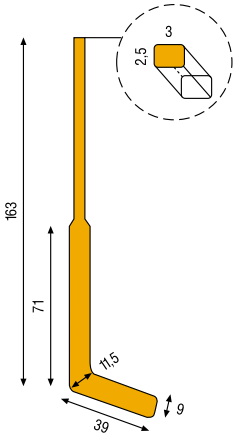
Es wird allen Spielern empfohlen, einen Nacken- und Kehlschutz zu tragen.

230 – TORHÜTER-AUSRÜSTUNG

Mit Ausnahme der Schlittschuhe und des Stockes darf die vom Torhüter getragene Ausrüstung nur den Zweck erfüllen, dessen Kopf und Körper zu schützen.

Die Ausrüstung darf keine "besonderen Vorkehrungen" aufweisen, welche dem Torhüter zusätzliche, unerlaubte Hilfe beim Hüten des Tores gewähren könnten.

- Es nicht gestattet, an der Unterseite der Beinschoner etwas zu befestigen, um damit den Zwischenraum vom unteren Rand der Schoner bis zur Eisfläche zu abzudecken.



- Die maximale **Krümmung** der Stockschaufel darf nicht mehr als **1.5 cm** betragen. Gemessen wird die maximale Krümmung ab einer Geraden, die zwischen der Ferse und dem Ende der Stockschaufel gezogen wird. (Die Distanz von dieser Geraden zu irgendeinem Punkt an der Stockschaufel darf an keiner Stelle mehr als 1.5 cm betragen.)



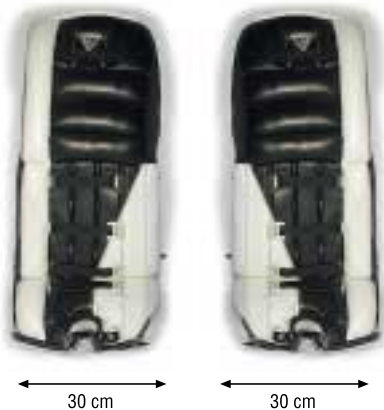
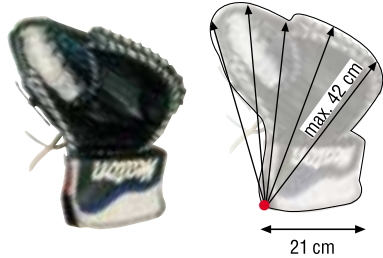
TORHÜTER-STOCK
Vermassung in cm

TORHÜTER-HELM UND VOLLGESICHTSSCHUTZMASKE

BLOCKERHANDSCHUH



FANGHANDSCHUH



BEINSCHONER

TORHÜTER-SCHLITTSCHUHE



231 – TORHÜTER-SCHLITTSCHUHE

Der Torhüter kann spezielle, geprüfte Schlittschuhe tragen, welche als "Torhüter-Schlittschuhe" konzipiert sind.

232 – TORHÜTER-STOCK

Die Stöcke müssen aus Holz oder einem anderen, von der IIHF genehmigten Material, wie z. B. Aluminium oder Plastik, hergestellt sein.

Die Stöcke dürfen keine Unebenheiten aufweisen. Alle Kanten müssen abgerundet sein. Nicht fluoreszierende Klebebänder beliebiger Farbe können an jeder Stelle um den Stock gewickelt werden.

Abmessungen und Formen:

Schaft: Maximale Länge **163 cm** von der Ferse bis Oberkante des Stockes.
Maximale Breite **3.0 cm**, Dicke max. **2.5 cm**.
Der Schaft muss **gerade** sein.

Schaufel am Stockschaft:

Maximale Länge **71 cm** von der Ferse des Stockes.
Maximale Breite **9.0 cm**.

Schaufel: Maximale Länge **39 cm** von der Ferse des Stockes.
Maximale Breite **9.0 cm**, ausser im Bereich der Ferse,
Breite max. **11.5 cm**.

233 – TORHÜTER-HANDSCHUHE

233A – TORHÜTER BLOCKERHANDSCHUH

Die maximalen Abmessungen der Schutzplatte des Stockhandschuhes betragen:

- Länge **42 cm**
- Breite **21 cm**

233B – TORHÜTER-FANGHANDSCHUH

Die maximalen Abmessungen des Fanghandschuhes betragen:

- Länge **42 cm**
- Breite **21 cm** in irgendeinem Bereich des Handgelenkes

234 – TORHÜTER-HELM UND VOLLGESICHTSSCHUTZMASKE

Ein Torhüter muss einen Helm mit **Vollgesichtsschutzmaske** oder einen Torhüter-Vollkopfschutz tragen, die anerkannten internationalen Normen entsprechen.

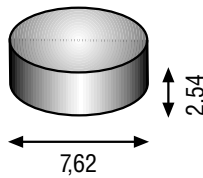
- Vollgesichtsschutzmasken müssen so konstruiert sein, dass weder der Puck noch eine Stockschaufel die Schutzvorrichtung durchdringen können.

235 – TORHÜTER-BEINSCHONER

Die maximale Breite der Torhüter-Beinschoner beträgt, an den Beinen befestigt, **30 cm**.

- Es nicht gestattet, an der Unterseite der Beinschützer etwas zu befestigen, um damit den Zwischenraum vom unteren Rand der Schoner bis zur Eisfläche zu abzudecken.

- 1. Spieler die sich nicht an diese Vorschrift halten sind **nicht spielberechtigt**.
- 2. Gleichen sich die Farben der Uniformen beider Teams derart, dass Fehlentscheide möglich sind, so liegt es in der Verantwortung des **Heimteams** ihre Dressfarben zu wechseln, wenn sie vom Schiedsrichter dazu aufgefordert werden.
- 3. Verdecken die Haare eines Spielers seinen Namenszug oder die Nummer, müssen sie in den Helm gesteckt, oder zusammengebunden werden.



Puck
Vermassung in cm

240 – SPIELER-UNIFORMEN

Sämtliche Spieler eines gleichen Teams müssen einheitlich gekleidet sein, was die Farbe der Dresses, Helme (ausgenommen Torhüter), Hosen und Strümpfe betrifft.

Dem Torhüter steht es frei eine andere Helmfarbe zu wählen.

- Die **Grundfarbe** muss mit ca. **80 Prozent** auf allen Ausrüstungsteilen enthalten sein (ausgenommen Namen und Nummern).
- Dresses und Strümpfe müssen die gleiche Farbe haben.
- Jeder Spieler muss auf dem Rücken seines Dresses eine individuelle Nummer tragen, welche eine **Höhe** zwischen **20 cm und 25 cm** aufweisen muss.
- Jeder Spieler muss auf **beiden Ärmeln die gleiche Nummer** tragen, welche eine **Höhe von 8 cm** aufweist.
- Die Nummern sind auf die Zahlen zwischen **1 und 99** limitiert.

Bei IIHF-Meisterschaften muss jeder Spieler seinen Namen, mit **8 cm hohen**, lateinischen Grossbuchstaben auf dem Dress tragen. Der Namenszug muss auf dem oberen Teil des Rückens angebracht sein.

250 – Puck

Der **Puck** muss aus vulkanisiertem Gummi, oder aus einem anderen, von der IIHF genehmigten Material, hergestellt sein.

Die Farbe des Pucks ist primär schwarz.

Abmessungen und Gewicht:

Durchmesser: **7.62 cm**

Dicke: **2.54 cm**

Gewicht: **156 bis 170 g**

260 – VERMESSUNG VON AUSTRÜTUNGS-GEGENSTÄNDEN

Der Schiedsrichter ist berechtigt, von sich aus jeden beliebigen Ausrüstungsgegenstand zu vermessen.

Der Captain eines Teams kann beim Schiedsrichter eine formelle Beschwerde hinsichtlich der Masse eines speziell bezeichneten Ausrüstungsgegenstandes anbringen.

Der Schiedsrichter nimmt die notwendige Vermessung unverzüglich vor.

Während dem Spielunterbruch, nach einem erzielten Tor, kann keine Vermessung mehr verlangt werden.

- Ist die Beschwerde ungerechtfertigt, erhält das Team, das die Vermessung verlangte, eine:

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 555)

- Ist die Beschwerde gerechtfertigt, erhält der fehlbare Spieler eine:

➤ **Kleine Strafe** (Regel 555)

Das Vermessen von Ausrüstungsgegenständen ist auf einen Antrag pro Spielunterbruch und Team beschränkt.

- Vermessen von Torhüter-Ausrüstungsgegenständen kann nur unmittelbar nach dem Ende eines Spieldrittels verlangt werden.

- ▶ Nationale Verbände sind berechtigt, Spiele die in ihrem Verantwortungsbereich liegen, im System mit **zwei Spiel-Offiziellen** (zwei Schiedsrichter) durchzuführen.



ABSCHNITT 3 – OFFIZIELLE UND IHRE PFLICHTEN

300 – BEZEICHNUNG DER OFFIZIELLEN

Für alle internationalen Spiele sind folgende Offizielle vorgesehen:

- SPIEL-OFFIZIELLE**
- Ein **Schiedsrichter**
 - Zwei **Linienrichter**
- ”OFF-ICE”-OFFIZIELLE**
- Zwei **Torrichter**
 - Ein **Punktrichter** (mit bis zu zwei Assistenten)
 - Ein **Spielzeitnehmer**
 - Ein **Stadionsprecher**
 - Zwei **Strafbank-Betreuer**
 - Ein **Video-Torrichter**
(wird evtl. bei IIHF-Meisterschaften verlangt)

310 – SPIEL-OFFIZIELLE

311 – SCHIEDSRICHTER- UND LINIENRICHTER-AUSRÜSTUNG

Alle Schiedsrichter und Linienrichter müssen mit schwarzen Hosen und den offiziellen Dressen gekleidet sein.

Der Schiedsrichter trägt **rote, 8 cm** breite Armbänder, die am oberen Teil jedes Ärmels angebracht sind (gilt nur für das System mit drei Spiel-Offiziellen – 1 Schiedsrichter und 2 Linienrichter).

Die Spiel-Offiziellen müssen Schlittschuhe und einen schwarzen Helm mit Visier tragen. Sie müssen mit einer geprüften Pfeife und einem Metal-Messband (minimale Länge 2 m) ausgerüstet sein.

312 – SCHIEDSRICHTER-PFLICHTEN

Der Schiedsrichter hat die allgemeine Aufsicht über das Spiel, die volle Kontrolle über die Offiziellen und die Spieler.

Bei Meinungsverschiedenheiten entscheidet der Schiedsrichter endgültig.

- **Die kompletten Pflichten des Schiedsrichters sind im Anhang 4 genau umschrieben.**

313 – LINIENRICHTER-PFLICHTEN

Die Linienrichter sind hauptsächlich für die Kontrolle bei Linienverstößen verantwortlich (Abseits/ "Offsides", unerlaubter Befreiungsschuss/ "Icing the puck").

In den meisten Fällen sind sie dafür verantwortlich, die Anspiele durchzuführen und unterstützen den Schiedsrichter in der Spielleitung.

- **Die kompletten Pflichten der Linienrichter sind im Anhang 4 genau umschrieben.**

- 1. Die Torrichter müssen die offiziellen Dresses tragen.
- 2. Trifft ein Torrichter vermehrt Fehlentscheide, die zu unnötigen Diskussionen führen, steht es dem Schiedsrichter frei, einen neuen Torrichter zu bezeichnen.

320 – "OFF-ICE"-OFFIZIELLE

321 – TORRICHTER

Hinter beiden Toren ist je ein Torrichter platziert.

Torrichter dürfen **nicht Mitglieder** eines der beiden am Spiel beteiligten Teams sein. Während dem Spiel können sie nur **auf Verlangen des Schiedsrichters** ersetzt werden. Der Torrichter entscheidet nur, ob **der Puck** von vorne kommend, zwischen den beiden Torpfosten eingedrungen ist und **die Torlinie vollständig überschritten hat**. In der Folge gibt er das entsprechende Signal.

Bei einem umstrittenen Tor, **entscheidet der Schiedsrichter endgültig**. Bevor der Schiedsrichter seinen Entscheid fällt, kann er beim Torrichter noch rückfragen.

322 – PUNKTRICHTER

Die kompletten Pflichten des Punktrichters sind im Anhang A4.21 bis A4.23 genau umschrieben.

323 – SPIELZEITNEHMER

Die kompletten Pflichten des Spielzeitnehmers sind im Anhang A4.24 genau umschrieben.

324 – STADIONSPRECHER

Die kompletten Pflichten des Stadionsprechers sind im Anhang A4.25 genau umschrieben.

325 – STRAFBANK-BETREUER

Bei jeder Strafbank ist ein Strafbank-Betreuer einzusetzen.

Die kompletten Pflichten der Strafbank-Betreuer sind im Anhang A4.26 genau umschrieben.

330 – VIDEO-TORRICHTER

Nur auf Verlangen des Schiedsrichters oder des Video-Torrichters kann eine Spielphase per Video nachgeprüft werden.

Folgende Situationen werden vom Video-Torrichter überprüft:

- hat der Puck die Torlinie überquert
- gelangte der Puck ins Tor, bevor der Torrahmen verschoben wurde
- gelangte der Puck ins Tor, bevor die offizielle Spielzeit abgelaufen ist
- wurde der Puck mit der Hand gespielt, oder mit dem Schlittschuh gekickt, ins Tor geleitet
- wurde der Puck von einem Spiel-Offiziellen ins Tor abgelenkt,
- wurde der Puck von einem angreifenden Spieler mit hohem Stock (Stock über der Höhe der Querstange gehalten) berührt, bevor er ins Tor gelangte
- um die korrekte Spielzeit festzustellen, vorausgesetzt, dass die Spielzeit auf dem Monitor des Video-Torrichters zu sehen ist

340 – ZUSTÄNDIGE INSTANZ

Unter dem Ausdruck "Zuständige Instanz" oder "Zuständige Disziplinarinstanz" versteht man unter diesen Regeln den das betreffende Spiel organisierenden Verband.

Bezeichnung der sechs Spieler:

Torhüter
Rechter Verteidiger **Linker Verteidiger**
Rechter Flügelstürmer **Mittelstürmer** **Linker Flügelstürmer**

► Ein Team darf gleichzeitig nur einen Torhüter auf dem Eis zu haben.

Der Torhüter kann durch einen Feldspieler ersetzt werden.

Ein eingewechselter Feldspieler hat nicht die Rechte eines Torhüters.

► 1. Wenn bei Veranstaltungen das Heimteam noch nicht feststeht, haben die teilnehmenden Teams durch gegenseitige Vereinbarung, z.B. mit Münzwurf oder auf ähnliche Weise festzulegen, wer als Heimteam gilt.

► 2. **Heimteam-Privilegien:**

- Bekanntgabe der Startaufstellung nach dem Gastteam
- Wahl der Spielerbank
- Wahl der Farbe für die Uniform

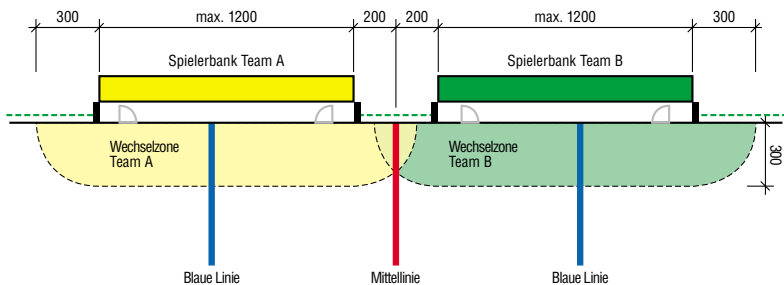
► 3. Das Gastteam ist während dem Spiel verpflichtet, zuerst einen Spielerblock auf das Eis zu stellen, damit das Spiel beginnen kann (evtl. Aufforderung des Captains durch den Schiedsrichter).

► 1. Nach dem Ende des ersten und des zweiten Drittels, sowie während den Spielunterbrüchen, wird Spielern und Torhütern **keine "Aufwärmzeit"** gewährt.

► 2. Die Teams wechseln die Seiten nicht, wenn das Eis nicht neu aufbereitet wurde.

► In Übereinstimmung mit dieser Regel gilt der Wechsel eines oder mehrerer Spieler als ein Spielerwechsel.

WECHSELZONE FÜR SPIELER Vermassungen in cm



ABSCHNITT 4 – SPIELREGELN

400 – SPIELER AUF DEM SPIELFELD

Ein Team darf nicht mehr als **sechs Spieler** auf dem Spielfeld haben, während das Spiel läuft.

➤ **Kleine Bankstrafe für zuviele Spieler auf dem Eis** (Regel 573)

401 – STARTAUFGSTELLUNG / "STARTING LINE-UP"

Der verantwortliche Team-Offizielle des **Gastteams** muss dem Schiedsrichter oder dem Punktrichter vor Spielbeginn als erster die Startaufstellung bekanntgeben.

Der verantwortliche Team-Offizielle des **Heimteams** muss dem Schiedsrichter oder dem Punktrichter vor Spielbeginn die Startaufstellung bekanntgeben, nachdem er über die Startaufstellung des Gastteams orientiert wurde.

Nach diesem Vorgehen darf bis Spielbeginn **kein Wechsel** der Startaufstellung mehr durchgeführt werden.

Bei einem Verstoß gegen diese Regel, erhält das fehlbare Team eine:

➤ **Kleine Bankstrafe für unkorrekte Startaufstellung** (Regel 574)

402 – BEGINN DES SPIELES UND DER SPIELABSCHNITTE

Das Spiel muss pünktlich zum festgesetzten Zeitpunkt beginnen, mit dem Anspiel in der Mitte des Spielfeldes.

Das Anspiel findet zu jedem Drittelsbeginn im gleichen Rahmen statt.

Die Teams beginnen das Spiel in jener Spielhälfte in welcher sich ihre zu verteidigenden Tore näher der eigenen Spielerbank befinden.

Die Teams müssen für jedes reguläre Spieldrittel oder für die Nachspielzeit die Seiten wechseln.

410 – SPIELER- UND TORHÜTERWECHSEL

Unter den nachstehenden Voraussetzungen können Spieler und Torhüter jederzeit, während das Spiel läuft oder während eines Spielunterbruchs, ausgewechselt werden.

Wenn während eines Wechsels der einwechselnde Spieler den Puck spielt, oder einen körperlichen Kontakt mit einem Gegenspieler verursacht, und der auswechselnde Spieler sich dabei noch immer auf dem Spielfeld befindet, wird eine Strafe ausgesprochen:

➤ **Kleine Bankstrafe für zuviele Spieler auf dem Eis** (Regel 573)

Wird während eines Wechsels der einwechselnde Spieler oder der auswechselnde Spieler zufällig vom Puck getroffen, wird das Spiel nicht unterbrochen.

Es wird keine Strafe ausgesprochen.

411 – SPIELERWECHSEL VON DER SPIELERBANK WÄHREND DES SPIELVERLAUFS

Die Spieler können von der Spielerbank jederzeit ausgewechselt werden, auch während das Spiel läuft.

Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein:

- Die wechselnden Spieler müssen sich innerhalb einer imaginären Wechselzone befinden. Die Wechselzone beschränkt sich auf die Länge der Spielerbank sowie **3 m von der Bande** (- siehe Grafik links)
- Während eines Wechsels dürfen sich die einwechselnden Spieler nicht am Spielgeschehen beteiligen.

Bei einem Verstoß gegen diese Regel, erhält das fehlbare Team eine:

➤ **Kleine Bankstrafe für zuviele Spieler auf dem Eis** (Regel 573)



“SPIELERWECHSEL”-ZEICHEN
REGEL 412

- 1. Wenn ein Team versucht, nach der ihr zur Verfügung stehenden Zeit einen Spielerwechsel vorzunehmen, schickt der Schiedsrichter den/ die Spieler auf die Bank zurück.
- 2. Für jeden wiederholten Verstoss gegen diese Regel, ungeachtet zu welchem Zeitpunkt des Spieles er stattfindet, erhält das fehlbare Team eine:
 - **Kleine Bankstrafe** (Regel 575)

➤ Einem Ersatztorhüter wird **keine "Aufwärmzeit"** gewährt.

412 – SPIELERWECHSEL WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHES

Unmittelbar nach einem Spielunterbruch muss zuerst das Gastteam einen eventuellen Spielerwechsel durchführen.

Bis das Spiel wieder begonnen hat, darf kein Wechsel mehr durchgeführt werden.

Das Heimteam kann anschliessend einen eventuellen Spielerwechsel durchführen, ohne dass das Spiel dadurch verzögert wird.

Provoziert ein Team irgendeine unrechtmässige Verzögerung, sorgt der Schiedsrichter dafür, dass zuerst das angreifende Team seine Position zum Anspiel einnimmt.

Ein Spielerwechsel wird wie folgt durchgeführt:

- Der Schiedsrichter oder der Linienrichter nimmt die Stellung für ein Anspiel ein.
- Der Schiedsrichter gewährt zuerst dem Gastteam einen Zeitabschnitt von **fünf Sekunden** um einen Spielerwechsel durchzuführen.
- Nach diesen fünf Sekunden hebt der Schiedsrichter seinen Arm und signalisiert damit, dass der Spielerwechsel für das Gastteam zeitlich beendet ist.
- Nun gewährt der Schiedsrichter, mit noch immer erhobenem Arm, dem Heimteam einen Spielerwechsel während einer Zeitspanne von **fünf Sekunden**.
- Nach diesen fünf Sekunden senkt der Schiedsrichter seinen Arm und signalisiert damit, dass der Spielerwechsel auch für das Heimteam zeitlich beendet ist.

413 – SPIELERWECHSEL VON DER STRAFBANK

Ein Spieler der eine Strafe verbüsst hat, darf nur, **nach dem Weg quer über das Spielfeld**, durch einen Mitspieler ersetzt werden. Er muss sich innerhalb der Wechselzone seiner Spielerbank befinden, bevor ein Wechsel stattfinden darf. Bei einem Verstoss gegen diese Regel, erhält das fehlbare Team eine:

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 563)

414 – TORHÜTERWECHSEL WÄHREND DES SPIELVERLAUFS

Während das Spiel läuft, kann ein Torhüter jederzeit durch einen Mitspieler und/oder Torhüter ersetzt werden, vorausgesetzt dass:

- der einwechselnde Spieler und/oder Torhüter sich innerhalb der Wechselzone (die Länge der Spielerbank und **drei Meter von der Bande**) aufhält.
- während eines Wechsels sich der einwechselnde Spieler oder Torhüter nicht am Spielgeschehen beteiligen.

➤ **Keine Zeitstrafe**

415 – TORHÜTERWECHSEL WÄHREND EINES SPIELUNTERBRUCHES

Während eines Spielunterbruches ist es dem Torhüter nicht erlaubt zur Spielerbank zu gehen, ausgenommen bei einem Wechsel oder während einem "Time-Out".

Wurde ein Torhüterwechsel während einem Spielunterbruch ausgeführt, ist ein erneuter Wechsel erst wieder beim nächsten Spielunterbruch möglich.

Bei einem Verstoss gegen diese Regel, erhält der fehlbare Torhüter eine:

➤ **Kleine Bankstrafe** (Regel 592)

416 – VERLETZTE SPIELER

Kann ein verletzter Spieler das Spiel nicht fortsetzen oder sich zu seiner Spielerbank begeben, wird das Spiel so lange nicht unterbrochen, bis das Team des verletzten Spielers in den Besitz des Pucks gelangt. Ist das Team dieses Spielers zum Zeitpunkt seiner Verletzung im Besitz des Pucks, muss das Spiel unverzüglich unterbrochen werden ausgenommen, es hat gerade eine aussichtsreiche Möglichkeit ein Tor zu erzielen. Ist ein Spieler, Torhüter ausgenommen, verletzt oder gezwungen, das Spielfeld während des Spieles zu verlassen, kann er sich vom Spiel zurückziehen und durch einen Ersatzmann vertreten werden.

Das Spiel muss jedoch fortgesetzt werden, ohne dass die Teams das Spielfeld verlassen. Wurde gegen einen verletzten Spieler eine Kleine Strafe, eine Grosse Strafe oder eine Matchstrafe ausgesprochen, hat das bestrafte Team an dessen Stelle unverzüglich einen Ersatzspieler auf die Strafbank zu schicken.

Er hat die Strafe ohne Wechsel zu verbüssen.

Der verletzte, bestrafte Spieler, darf erst nach Ablauf seiner Strafe wieder am Spiel teilnehmen.

- 1. Hat sich ein Spieler offensichtlich ernsthaft verletzt, kann der Schiedsrichter und/oder der Linienrichter das Spiel unverzüglich unterbrechen.
- 2. Wurde das Spiel wegen eines verletzten Spielers, Torhüter ausgenommen, unterbrochen, muss der verletzte Spieler das Spielfeld verlassen. Er darf das Spielfeld erst wieder betreten wenn das Spiel wieder läuft. Weigert er sich, das Spielfeld zu verlassen, erhält der fehlbare Spieler eine:

➤ **Kleine Strafe** (Regel 554e)

- 1. Einem Ersatztorhüter wird **keine "Aufwärmzeit"** gewährt.
- 2. Wurde ein anderer Spieler als Ersatztorhüter ausgerüstet, kann keiner der beiden regulären Torhüter wieder am Spiel teilnehmen.
- 1. Der jeweilige Spielzeitabschnitt dauert vom Zeitpunkt des Puckeinwurfs beim Anspiel bis zum Spielunterbruch durch Pfeifsignal.
- 2. Tritt irgendeine ungewöhnliche Verzögerung innerhalb der **letzten fünf Minuten** des ersten oder zweiten Spieldrittels ein, ist der Schiedsrichter berechtigt, die nächste reguläre Pause sofort beginnen zu lassen. Die verbleibende Spielzeit des unterbrochenen Drittels ist nach der Pause zu spielen, wobei die Teams die Seiten nicht wechseln. Nachdem die verbleibende Spielzeit gespielt wurde, wechseln die Teams die Spielfeldseiten. Das Spiel wird unverzüglich mit dem nachfolgenden Spieldrittel weitergeführt.
- 3. Bei einem nicht überdachten Spielfeld müssen die Teams nach der Hälfte des dritten Spieldrittels oder der Nachspielzeit die Seiten wechseln.
- 4. In den Pausen zwischen den Spieldritteln muss die Eisfläche aufbereitet werden.



"AUSZEIT"-ZEICHEN
REGEL 422

417 – VERLETZTE TORHÜTER

Ist ein Torhüter verletzt oder erkrankt muss er *unverzüglich* weiterspielen oder durch den Ersatztorhüter vertreten werden.

Sind beide Torhüter eines Teams **aktionsunfähig und nicht in der Lage zu spielen**, hat das Team **zehn Minuten** Zeit, um einen anderen Spieler entsprechend auszurüsten, der als Ersatztorhüter eingesetzt werden kann.

418 – VERHÜTUNG VON INFEKTIONEN

Ein Spieler, der blutet oder durch einen gegnerischen Spieler mit Blut verschmiert wurde, gilt als "verletzter Spieler".

Er hat das Spielfeld unverzüglich zwecks Behandlung und/ oder Reinigung zu verlassen. Widersetzt sich ein Spieler gegen diese Regel, erhält er eine:

➤ **Kleine Strafe** (Regel 571)

Ein solcher Spieler darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn:

- die Wunde vollständig geschlossen und mit geeignetem Verbandmaterial versorgt ist
- sämtliche Blutreste vom Körper des Spielers entfernt bzw. mit Blut verschmierte Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände gereinigt oder ersetzt wurden.

Sind das Spielfeld oder Einrichtungen des Spielfeldes mit Blut beschmutzt, veranlasst der Schiedsrichter, dass die Blutreste unmittelbar nach dem ersten Spielunterbruch vom Eisreinigungspersonal entfernt werden.

420 – DAUER DER SPIELZEIT

Ein reguläres Spiel dauert **drei Drittel zu je 20 Minuten Netto-Spielzeit** mit zwei Pausen zu je 15 Minuten.

Die Teams wechseln die Seiten nach jedem Drittel.

421 – NACHSPIELZEIT / "OVERTIME"

Bei Play-Off Spielen, wo ein Sieger ermittelt werden muss, wird das Spiel nötigenfalls um **10 Minuten Netto-Spielzeit** verlängert.

Der Sieger wird in dieser Nachspielzeit im Modus "**Plötzlicher Sieg**" / "**Sudden Victory**" ermittelt.

Wird in der Nachspielzeit kein Tor erzielt, kommt es zum "Spielentscheidenden Tor-schiessen" / den "Game Winning Shots".

422 – AUSZEIT / "TIME-OUT"

Jedem Team ist es erlaubt, eine **30 Sekunden "Auszeit / Time-Out"** zu verlangen. Die Auszeit kann während der regulären Spielzeit oder während der Nachspielzeit verlangt werden.

Ein Spieler, der von seinem Team-Offiziellen dazu beauftragt ist, stellt während eines Spielunterbruches beim Schiedsrichter den "Time-Out"-Antrag.

Der Schiedsrichter meldet dem Spielzeitnehmer die Auszeit.

Während dem "Time-Out" ist es den Spielern und den Torhütern, ausgenommen bestrafte Spielern, erlaubt, sich zur ihrer Spielerbank zu begeben.

Beide Teams können ihre Auszeit während dem gleichen Spielunterbruch beantragen. Die Auszeit des zweiten Teams muss vor Ablauf der ersten Auszeit beim Schiedsrichter verlangt werden.

430 – WERTUNG DES SPIELES

Das Team ist Sieger, das während den drei Dritteln zu 20 Minuten die meisten Tore erzielt hat.

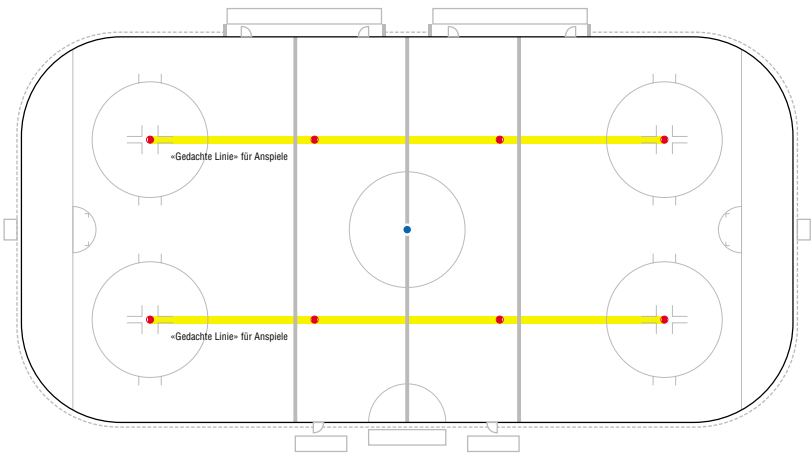
Der Sieg wird in der Rangliste mit **zwei Punkten** gewertet.

Erzielen beide Teams die gleiche Anzahl Tore, wird das Spiel als unentschieden gewertet, und beiden Teams wird in der Rangliste je **ein Punkt** gutgeschrieben.

► "Plötzlicher Sieg" bedeutet, dass das Team als Sieger feststeht, das in der Nachspielzeit das erste Tor erzielt.

► Wird das Spiel aus irgendeinem Grund, welcher in den Regeln nicht genau umschrieben ist, unterbrochen, findet das Anspiel an der nächstgelegenen Stelle auf der "gedachten Linie" statt, wo das Spiel unterbrochen wurde.

ANSPIELPUNKTE UND "GEDACHTE" LINIEN



431 – WERTUNG EINES "PLAY-OFF"-SPIELES

Bei Play-Off Spielen, wo ein Sieger ermittelt werden muss, wird das Spiel nötigenfalls um **10 Minuten** effektive Spielzeit verlängert.

Die Nachspielzeit wird als "**Plötzlicher Sieg**" / "**Sudden Victory**" bezeichnet.

Wird in der Nachspielzeit kein Tor erzielt, kommt es zum "Spielentscheidenden Tor-schiessen" / den "Game Winning Shots".

440 – ANSPIELE

Ein Anspiel wird bei **jedem Beginn eines Spieldrittels sowie nach jedem Spielunterbruch durchgeführt**.

441 – ALLGEMEINE GRUNDSÄTZE

Alle Anspiele werden durchgeführt:

- bei einem der neun bezeichneten **Anspielpunkte**,
- an einer Stelle der "**gedachten Linie**" (parallel zur Längsbande und zwischen den **beiden Anspielpunkten der beiden Endzonen** – siehe Graphik links).

Das Anspiel wird auf dem **Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes** durchgeführt:

- zu Beginn eines Spieldrittels
- nach einem erzielten Tor
- nach einem Fehlentscheid "unerlaubter Befreiungsschuss/ Icing"
- nach einem unkorrekten Wechsel zwischen Torhüter und Spieler

Das Anspiel erfolgt auf dem **nähergelegenen Anspielpunkt in der Verteidigungszone des verteidigenden Teams**:

- wenn sich zwischen den Endanspielpunkten und seitlich zu den Längsbanden und den näherliegenden Querbanden ein Spielunterbruch ereignet, ausgenommen die Regeln schreiben etwas anderes vor
- nach einem Regelverstoss des verteidigenden Teams in dessen Verteidigungszone
- wenn der Puck durch einen Spiel-Offiziellen ins Tor abgelenkt wurde – Tor ungültig.

Das Anspiel erfolgt auf dem **nähergelegenen Anspielpunkt in der Verteidigungszone des angreifenden Teams**:

- nach einem "unerlaubten Befreiungsschuss / Icing" durch das angreifende Team
- nach einem "absichtlichen Abseits / Offside" des angreifenden Teams
- nach einem "hohen Stock am Puck" irgendwo auf dem Spielfeld

Das Anspiel erfolgt auf dem **nähergelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone**:

- nach einem Abseits/ "Offside"
- nach einem Regelverstoss in der Angriffszone, verursacht durch das angreifende Team
- wenn sich ein oder beide, nahe der blauen Angriffslinie spielende/ r Verteidiger oder ein von der Spielerbank kommender Spieler des angreifenden Teams, nach einem Spielunterbruch, über die gedachte Linie der Endanspielkreise gebigt/ begeben.

Das Anspiel erfolgt auf der "**gedachten Linie**":

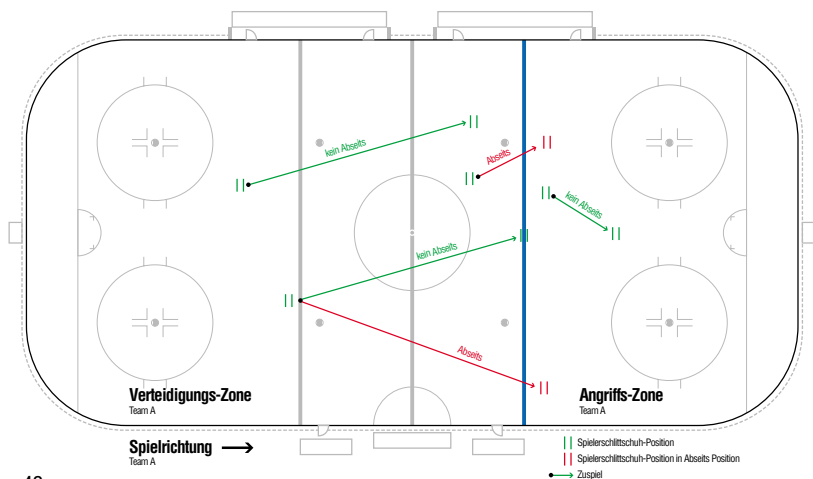
- nach einem Pass-Abseits/ "Pass-Offside"
- nach irgendeinem Regelverstoss eines Teams, an der nächstgelegenen Stelle, wo der Spielunterbruch erfolgte, ausgenommen die Regeln schreiben etwas anderes vor



- ▶ 1. Der Schiedsrichter signalisiert den Spielbeginn nicht mit einem Pfiff.
- ▶ 2. Bis das Anspiel ausgeführt ist, darf kein Spielerwechsel erfolgen.
- ▶ 3. Ein Spieler der sich beim Anspiel nicht sofort korrekt aufstellt, obwohl er vom Spiel-Offiziellen dazu aufgefordert wurde, wird unverzüglich durch einen, sich auf dem Spielfeld befindenden Mitspieler, ersetzt.
- ▶ 4. Betritt ein Spieler den Anspielkreis zu früh, pfeift der Spiel-Offizielle, und das Anspiel wird wiederholt, ausgenommen das schuldlose Team kommt in den Puckbesitz.
- ▶ 5. Der Schiedsrichter spricht für die Regelverstöße der Spieler die hierfür vorgesehenen **Strafen** aus. (Regel 554g)

- ▶ 1. Ein Spieler der den Puck "unter Kontrolle" hat, darf die Linie vor dem Puck rückwärts überqueren, es wird nicht auf Abseits entschieden.
- ▶ 2. Wenn ein verteidigender Spieler den Puck in seine Verteidigungszone hineinführt oder passt, während sich Spieler des angreifenden Teams in der Zone aufhalten, wird nicht auf Abseits entschieden.
- ▶ 3. Mit der Absicht, einen Spielunterbruch zu erzwingen entsteht ein "**vorsätzliches Abseits**", es ist dabei bedeutungslos, warum dies geschah.

"ABSEITS-PASS"-SITUATIONEN



442 – AUSFÜHREN DER ANSPIELE

Der Schiedsrichter oder Linienrichter **wirft den Puck zwischen die Stöcke der "anspielenden" Spieler auf die Eisfläche.**

Die anspielenden Spieler müssen sich gegenüber aufstellen, rechtwinklig zum Ende des Spielfeldes und etwa eine Stocklänge vom Anspielpunkt entfernt. Die Stockschaufeln müssen das Eis auf dem bezeichneten weissen Feld berühren.

Der Spieler des angreifenden Teams hat in seiner Angriffshälfte den Stock zuerst auf dem Eis zu platzieren. Unmittelbar danach hat dies der Spieler des verteidigenden Teams zu tun.

Bei den Anspielpunkten in der Endzone, müssen sich beide Spieler so aufstellen, dass sie sich gegenüberstehen und mit den Schlittschuhen die Anspiel-Markierungen (Doppel-"L") auf dem Eis nicht berühren.

Kein anderer Spieler darf den Anspielkreis betreten oder sich den beiden am Einwurf beteiligten Spielern, auf weniger als **4,5 m** nähern. Sie müssen sich bei allen Anspielen auf ihrer Seite platzieren.

Kein Spieler darf physischen Kontakt (mit dem Körper oder mit dem Stock) mit einem gegnerischen Spieler provozieren, ausser nach erfolgtem Einwurf, beim Spielen des Pucks.

450 – ABSEITS / "OFFSIDE"

Spieler des angreifenden Teams dürfen sich **nicht vor dem Puck in die Angriffszone** begeben (- siehe Grafik links).

Die bestimmenden Fakten, um auf ein "Offside" zu entscheiden sind:

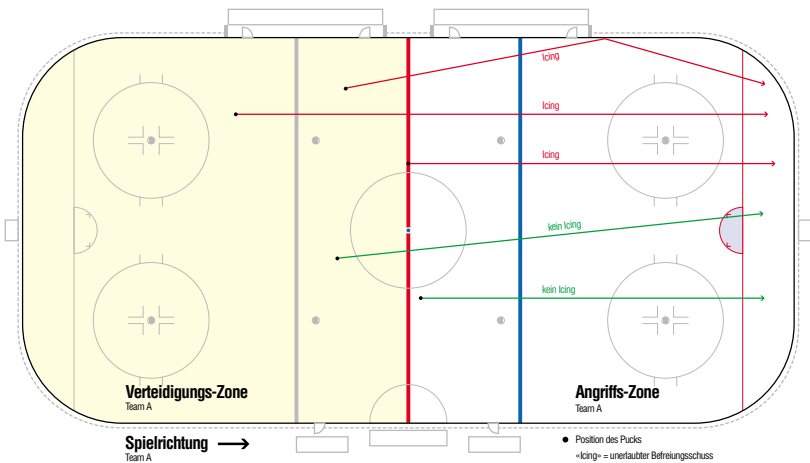
- die **Position der Spieler-Schlittschuhe**. Der Spieler befindet sich im Abseits, wenn sich beide Schlittschuhe komplett über der Blauen Linie in seiner Angriffszone befinden, bevor der Puck die Linie komplett überschreitet.
- die **Position des Pucks**. Der Puck muss die Blaue Linie zur Angriffszone komplett überschritten haben.

Bei einem Verstoss gegen diese Regel muss das Spiel sofort unterbrochen und ein Anspiel durchgeführt werden:

- beim nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone, wenn der Puck von einem angreifenden Spieler am Stock über die Blaue Linie hineingeführt wurde.
- an der nächstgelegenen Stelle der "gedachten Linie", wo der Puck von einem angreifenden Spieler über die Blaue Linie gepasst oder geschossen wurde
- am Endanspielpunkt in der Verteidigungszone des angreifenden Teams, wenn nach Ansicht des Spiel-Offiziellen ein Mitspieler das **Abseits vorsätzlich** verursacht hat.

- 1. Bevor ein "angezeigtes Abseits" annulliert werden kann, muss die **Angriffszone** **völlig frei** sein von angreifenden Spielern, während sich der Puck noch in der Angriffszone befindet.
 - 2. **Sobald** sich alle angreifenden Spieler aus der Angriffszone begeben haben, senkt der Spiel-Offizielle seinen Arm, um das "angezeigte Abseits" zu annullieren. Angreifende Spieler können sich nun wieder in die Angriffszone begeben.
 - 3. Angriffszone "umgehend verlassen" bedeutet: Ein **angreifender Spieler muss seine Angriffszone verlassen**, ohne den Puck zu berühren noch zu versuchen diesen zu berühren, indem er den Gegenspieler in die Zone zurückdrängt, während sich der Puck noch in seiner Angriffszone im Abseits befindet.
-
- 1. Entscheidet der Spiel-Offizielle fälschlicherweise auf einen "unerlaubten Befreiungsschuss", muss das Anspiel beim Anspielpunkt in der Mitte des Spielfeldes erfolgen.
 - 2. Der Sinn dieser Regel ist, ein flüssiges Spiel durchzusetzen. Die Spiel-Offiziellen wenden diese Regel folgerichtig an, um den gewünschten Effekt zu erzielen.
 - 3. In "**Unterzahl**" bedeutet, dass ein Team gegenüber dem gegnerischen Team, eine kleinere Anzahl Spieler auf dem Eis, einsetzt.

UNERLAUBTER BEFREIUNGSSCHUSS



ERZIELTES TOR

451 – ANGEZEIGTES ABSEITS / "OFFSIDE"

Befindet sich ein angreifender Spieler vor dem Puck in der Angriffszone, aber ein verteidigender Spieler kann den Puck spielen, signalisiert der Spiel-Offizielle mit seinem erhobenen Arm ein **"angezeigtes Abseits"**.

Wird der **Puck in Richtung des Tores geschossen und dadurch der Torhüter gezwungen, den Puck zu spielen**, wird auf "Offside" entschieden.

Der Spiel-Offizielle senkt seinen Arm um das "angezeigte Abseits" zu annullieren und das Spiel weiterlaufen zu lassen falls:

- das verteidigende Team entweder den Puck in die Neutrale Zone hinausführt oder passt, oder
- alle angreifenden Spieler die Angriffszone **umgehend** verlassen, indem sie die Blaue Linie mit einem Schlittschuh berühren.

460 – UNERLAUBTER BEFREIUNGSSCHUSS / "ICING THE PUCK"

Für die Anwendung dieser Regel wird das Spielfeld durch die Mittellinie in zwei Hälften geteilt (- siehe Graphik links).

Die Stelle der letzten Puck-Berührung durch das Team das sich im Puckbesitz befindet ist entscheidend, ob auf "unerlaubten Befreiungsschuss" entschieden wird.

Wenn ein *Spieler eines Teams, mit gleicher oder grösserer Anzahl Spieler* den Puck aus der **eigenen Spielhälfte über die Torlinie des gegnerischen Teams** schießt oder ablenkt, wird das Spiel unterbrochen und auf "unerlaubten Befreiungsschuss" entschieden.

Das Anspiel findet beim nähergelegenen Anspielpunkt in der Endzone (Verteidigungszone) des angreifenden Teams statt, wo der Puck letztmals berührt wurde.

Es wird nicht auf **"unerlaubter Befreiungsschuss"** entschieden:

- wenn der Puck in das Tor gelangt – das Tor ist gültig
- wenn der Puck den Torraum durchquert
- wenn sich das angreifende Team in **"Unterzahl"** befindet, während der Puck geschossen wird
- wenn der Puck irgendeinen Teil eines gegnerischen Spielers berührt, einschliesslich den Torhüter, bevor der Puck die Torlinie überquert
- wenn der Puck von einem das Anspiel ausführenden Spieler direkt geschossen wurde
- wenn nach Ansicht eines Spiel-Offiziellen ein Spieler des anderen Teams, ausgenommen der Torhüter, den Puck hätte spielen können, bevor dieser die Torlinie überquert hat.

470 – DEFINITION EINES ERZIELTEN TORES

Ein **Tor** ist gültig:

- wenn der Puck mit dem Stock eines angreifenden Spielers von vorne zwischen den beiden Torpfosten und unter der Querstange hindurchgespielt wurde und der Puck die Torlinie komplett überquert hat
- wenn der Puck auf irgendeine Art durch einen verteidigenden Spieler in das Tor geleitet wird
- wenn ein Schuss eines angreifenden Spielers durch einen Körperteil eines Mitspielers in das Tor abgelenkt wird
- wenn ein angreifender Spieler durch eine körperliche Aktion eines verteidigenden Spielers behindert und so in den Torraum gedrängt wird
(Wenn jedoch der angreifende Spieler nach Ansicht des Schiedsrichters genügend Zeit hatte den Torraum zu verlassen, bevor der Puck ins Tor gelangte, ist das Tor ungültig.)
- wenn der Puck im Torraum freikommt und danach durch den Stock eines angreifenden Spielers in das Tor geschossen wird
- wenn der Puck direkt durch einen Schlittschuh eines angreifenden oder verteidigenden Spielers in das Tor abgelenkt wird

- 1. Nach erfolgtem Anspiel darf kein Tor annulliert werden.

- 2. Der Torraum ist ein **Volumen**, welches horizontal durch die Linien auf dem Eis, sowie vertikal bis Oberkante der Querstange des Tores von 127 cm abgegrenzt ist.

- 1. Pro Tor kann einem Spieler nur ein Punkt gutgeschrieben werden.
- 2. Nach einem Tor, das aufgrund eines Abprallers vom Torhüter erzielt wurde, kann nur ein "Mithelfer" bezeichnet werden.
- 3. Im Falle einer offensichtlich falschen Bezeichnung des Torschützen oder des/der Mithelfer/s, ist der Fehler umgehend zu korrigieren. Im Spielbericht sind keine Änderungen mehr zugelassen, wenn der Schiedsrichter diesen unterzeichnet hat.

471 – ANNULLIERUNG EINES TORES

Ein **Tor ist ungültig**:

- wenn ein angreifender Spieler den Puck absichtlich kickt, wirft, mit der Hand schlägt oder auf eine andere Weise, ausser mit dem Stock, in das Tor leitet – auch wenn der Puck nachträglich noch durch einen Spieler, Torhüter oder Spiel-Offiziellen abgelenkt wird
- wenn ein angreifender Spieler den Puck mit hohem Stock, oberhalb der Querstange, berührt
- wenn der Puck direkt durch einen Spiel-Offiziellen ins Tor abgelenkt wird
- wenn ein angreifender Spieler im Torraum steht, oder seinen Stock im Torraum hält, während der Puck ins Tor gelangt
- wenn das Tor aus seiner normalen Position verschoben worden ist

472 – TORSCHÜTZE UND MITHELFER EINES ERZIELTEN TORES

In der Torschützenliste wird das erzielte **Tor** dem Spieler gutgeschrieben, der den Puck in das gegnerische Tor hineingespielt hat.

Jedes erzielte Tor zählt in der Torschützenliste **einen Punkt**.

Spieler, die unmittelbar an der Spielphase zur Erzielung des Tores beteiligt waren, erhalten einen **„Mithelfer-Punkt“** gutgeschrieben.

Für ein erzieltes Tor können nicht mehr als zwei **„Mithelfer“** bezeichnet werden.

Jeder **„Mithelfer-Punkt“** zählt in der Torschützenliste **einen Punkt**.

480 – PUCK AUS DEM SPIELFELD

Wenn der Puck das Spielfeld verlässt oder Hindernisse berührt (Banden ausgenommen), wird das Spiel unterbrochen.

Das Anspiel findet an der nächstgelegenen Stelle statt, von wo der Puck zuvor abgespielt oder abgelenkt wurde, ausser die Regel schreiben etwas anderes vor.

481 – PUCK AUF DEM NETZ DES TORES

Wenn sich der Puck länger als **drei Sekunden** an der Aussenseite eines Tores im Netz verfängt und dadurch nicht mehr spielbar ist, oder wenn er am Tor zwischen gegnerischen Spielern blockiert wird, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.

Das Anspiel erfolgt:

- am nächsten Endanspielpunkt
- am nächsten Anspielpunkt in der Neutralen Zone, wenn nach Ansicht des Schiedsrichters der Unterbruch durch einen angreifenden Spieler verursacht wurde

482 – PUCK AUSSER SICHT

Bei einer Rauferei, oder wenn ein Spieler versehentlich auf den Puck fällt und der Puck für den Schiedsrichter nicht mehr sichtbar ist, wird das Spiel sofort unterbrochen.

Das Anspiel erfolgt dort, wo das Spiel unterbrochen wurde, ausser die Regeln schreiben etwas anderes vor.

483 – IRREGULÄRER PUCK

Erscheint während des Spielverlaufes zu irgendeinem Zeitpunkt ein zusätzlicher Puck auf dem Spielfeld, wird das Spiel nicht unterbrochen.

Das Spiel wird unterbrochen, sobald mit diesem irregulären Puck gespielt wird.



”HANDPASS”-ZEICHEN
REGEL 490



”HOHER STOCK”-ZEICHEN
REGEL 492



”ABWINKEN / ANNULATION”

484 – BERÜHRUNG DES PUCKS DURCH EINEN SPIEL-OFFIZIELLEN

Das Spiel wird nicht unterbrochen wenn der Puck durch einen Spiel-Offiziellen berührt wurde, ausser der Puck gelangt dadurch ins Tor.

➤ **Tor ungültig**

490 – STOPPEN / ZUSPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND

Ein Spieler darf den Puck in der Luft mit offener Hand stoppen, wegschlagen oder auf dem Eis mit der Hand wegschieben, ohne dass das Spiel deshalb unterbrochen wird.

- Wird der Puck auf diese Weise, nach Ansicht des Schiedsrichters, **absichtlich** einem Mitspieler zugespielt, der sich in der Neutralen Zone oder in der Angriffszone aufhält, wird das Spiel **unterbrochen**.
- Wird der Puck auf diese Weise, nach Ansicht des Schiedsrichters, **absichtlich** einem Mitspieler zugespielt, der sich in seiner Verteidigungszone aufhält, wird das Spiel **nicht unterbrochen**, sofern der Handpass bereits ausgeführt ist, bevor der Spieler und der Puck diese Zone verlässt.
- Wenn ein angreifender Spieler den Puck mit der Hand in das Tor schlägt, wird es annulliert – auch wenn der Puck nachträglich noch durch einen Spieler oder Stock, Torhüter oder Spiel-Offiziellen irgendwie abgelenkt wurde.

491 – KICKEN DES PUCKS

Das Kicken des Pucks ist in allen Zonen erlaubt. Ein von einem **angreifenden Spieler mit einem direkten Kick erzielt es Tor ist ungültig** – auch wenn der Puck nachträglich noch durch einen Spieler, Torhüter oder Spiel-Offiziellen irgendwie abgelenkt wurde.

492 – BERÜHREN DES PUCKS MIT HOHEM STOCK

- Es ist **verboten**, den Stock **über die normale Schulterhöhe zu heben**.
- Berührt ein angreifender Spieler den Puck mit **einem oberhalb der Querstange des Tores gehaltenen Stock**, ist ein so erzielt **Tor ungültig**.
- **Das Schlagen des Pucks mit dem über die normale Schulterhöhe gehobenen Stock ist verboten**. Das Spiel wird unterbrochen, und das Anspiel wird an einem der Endspielpunkte in der Verteidigungszone des fehlbaren Teams durchgeführt.

Ausnahmen:

- Wird der Puck einem Gegner zugeschlagen, wird das Spiel nicht unterbrochen und der Schiedsrichter signalisiert das mit **”Abwinken”**
- Wird der Puck durch einen verteidigen Spieler mit hohem Stock ins eigene Tor geschlagen, ist das Tor gültig.

493 – BEHINDERUNG DURCH ZUSCHAUER

Werfen Zuschauer Gegenstände auf das Spielfeld, die den Spielfortgang behindern, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Das Anspiel erfolgt an der nächstgelegenen Stelle wo der Spielunterbruch erfolgte.

Wird ein Spieler durch einen Zuschauer festgehalten oder behindert, unterbricht der Schiedsrichter oder Linienrichter das Spiel. Befindet sich das Team des behinderten Spielers zu diesem Zeitpunkt in Puckbesitz, lässt der Spiel-Offizielle diese Spielphase beenden.

➤ **Rapport** an die ”zuständige Instanz”

Table of Penalties

Penalty	Players	Goalkeepers	Remarks	Coincidental penalties			
	Player out for	Goalkeeper out for	Served on the penalty bench by	Decided on game sheet	Observations		
MINOR	2 Minutes	-	0 leader	Player on the ice	2 Minutes	May expire on a goal	May apply
MINOR	2 Minutes	Not applicable	Any player	-	2 Minutes	May expire on a goal	May apply
MAJOR	Balance of the game	Balance of the game	Any player except the offender for 5 minutes	Player on the ice for 5 minutes	5 Minutes	-	May apply
MISCONDUCT	10 Minutes	-	0 leader	Player on the ice	10 Minutes	-	-
GAME MISCONDUCT	Balance of the game	Balance of the game	None	None	20 Minutes	Beout	-
MATCH	Balance of the game	Balance of the game	Any player except the offender for 5 minutes	Player on the ice for 5 minutes	25 Minutes	Beout	May apply
PENALTY SHOT	-	-	-	-	Penalty shot	-	-

ABSCHNITT 5 – STRAFEN

500 – STRAFEN – DEFINITION UND VORGEHEN

Die Strafen werden in folgende Kategorien eingeteilt:

– Kleine Strafe	(2')
– Kleine Bankstrafe	(2')
– Grosse Strafe	(5')
– Disziplinarstrafe	(10')
– Spieldauer-Disziplinarstrafe	(SPD)
– Schwere Disziplinarstrafe	(SWD)
– Matchstrafe	(MS)
– Strafschuss	

Alle Strafen **entsprechen Netto-Spielzeit**.

1. Strafen die nach Spielende ausgesprochen werden, werden vom Schiedsrichter im offiziellen Spielbericht vermerkt.
2. In bestimmten Fällen muss der verantwortliche Team-Offizielle, einen Spieler benennen, der die Strafe verbüsst. Weigert er sich das zu tun, ist der Schiedsrichter berechtigt, irgendeinen Spieler des fehlbaren Teams zu bezeichnen, der die Strafe zu verbüssen hat.
3. Wenn Kleine Strafen oder Grosse Strafen von zwei Spielern des gleichen Teams gleichzeitig ablaufen, teilt der Captain des bestraften Teams dem Schiedsrichter mit, welcher der beiden Spieler zuerst auf das Spielfeld zurückkehrt. Der Schiedsrichter orientiert entsprechend den Punktrichter.
4. Für eine Spieldauer-Disziplinarstrafe oder eine Schwere Disziplinarstrafe werden dem fehlbaren Spieler im Spielbericht total **20 Minuten** eingetragen.

Für eine Matchstrafe werden dem fehlbaren Spieler im Spielbericht total **25 Minuten** eingetragen.
5. Für alle Spieldauer-Disziplinarstrafen, Schwere Disziplinarstrafen und Matchstrafen erstellt der Schiedsrichter unmittelbar nach Spielschluss:

➤ **Rapport** an die "zuständige Instanz"

- Wird gegen **einen** Spieler gleichzeitig eine **Grosse Strafe** und eine **Kleine Strafe** verhängt, ist zuerst die Grosse Strafe zu verbüssen. (vergleiche Regel 513 - Aufgeschobene Strafen)
 - Der bezeichnete Spieler hat sich unverzüglich zur Strafbank zu begeben, als wäre gegen ihn eine **Kleine Strafe** ausgesprochen worden.
 - **1.** In "**Unterzahl**" bedeutet, dass ein Team gegenüber dem gegnerischen Team, eine kleinere Anzahl Spieler auf dem Spielfeld einsetzt.
 - **2.** Diese Regel wird auch angewendet, wenn ein Tor mit einem Strafschuss erzielt wurde.
-
- **1.** Für eine ausgesprochene **Grosse Strafe** wegen "Check gegen die Bande", "Stockend-Stoss", "Check von hinten", "Check mit dem Stock", "Check mit Ellbogen", "Faustschläge oder übertriebene Härte", "Hoher Stock", "Check mit dem Knie", "Stockschlag" und "Stockstich", wird jeder Spieler, einschliesslich Torhüter, **automatisch für den Rest der Spielzeit ausgeschlossen (Spieldauer-Disziplinarstrafe)**.
 - **2.** Wird gegen **einen** Spieler gleichzeitig eine **Grosse Strafe** und eine **Kleine Strafe** verhängt, ist zuerst die Grosse Strafe zu verbüssen. (Regel 513 – Aufgeschobene Strafen)
-
- Wird gegen **einen** Spieler eine **Kleine Strafe** oder eine **Grosse Strafe** und zusätzlich eine **Disziplinarstrafe** verhängt, muss das bestrafte Team unverzüglich einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken, welcher die Kleine Strafe oder die Grosse Strafe verbüsst, ohne dabei ersetzt zu werden.

501 – KLEINE STRAFE

Bei einer **KLEINEN STRAFE** muss der fehlbare Spieler, Torhüter ausgenommen, das Spielfeld für **zwei Minuten** Netto-Spielzeit verlassen.

Während dem Ablauf seiner Strafe darf er **nicht durch einen Ersatzspieler** auf dem Spielfeld vertreten werden.

Spielt ein Team infolge einer oder mehrerer Kleiner Strafen / Kleiner Bankstrafen in "**Unterzahl**", und das gegnerische Team erzielt ein Tor, so ist die erste dieser laufenden Strafen automatisch beendet.

502 – KLEINE BANKSTRAFE

Bei einer **KLEINEN BANKSTRAFE** muss ein, vom verantwortlichen Team-Offiziellen bezeichneter Spieler, Torhüter ausgenommen, das Spielfeld für **zwei Minuten** Netto-Spielzeit verlassen.

Während dem Ablauf seiner Strafe darf er **nicht durch einen Ersatzspieler** auf dem Spielfeld vertreten werden.

Spielt ein Team infolge einer oder mehrerer Kleiner Strafen / Kleiner Bankstrafen in "**Unterzahl**", und das gegnerische Team erzielt ein Tor, so ist die erste dieser laufenden Strafen automatisch beendet.

503 – GROSSE STRAFE

Bei der ersten **GROSSEN STRAFE** muss der fehlbare Spieler, Torhüter ausgenommen, das Spielfeld für **fünf Minuten** Netto-Spielzeit verlassen.

Während dem Ablauf seiner Strafe darf er **nicht durch einen Ersatzspieler** auf dem Spielfeld vertreten werden.

Für die **zweite GROSSE STRAFE** gegen den gleichen Spieler im gleichen Spiel, wird der fehlbare Spieler, einschliesslich Torhüter, für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen (**automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe**) und in die Garderobe verwiesen.

Ein **Ersatzspieler verbüsst** für den fehlbaren Spieler die Strafzeit auf der Strafbank.

Nach Ablauf der fünf Strafminuten kann sein Ersatzspieler wieder im Spiel teilnehmen.

504 – DISZIPLINARSTRAFE

Für die **erste DISZIPLINARSTRAFE** muss der fehlbare Spieler, Torhüter ausgenommen, das Spielfeld für **zehn Minuten** verlassen.

Ein bestraffter Spieler kann auf dem Spielfeld sofort durch einen **anderen Spieler** ersetzt werden. Es entsteht keine "Unterzahl".

Ein Spieler, dessen **DISZIPLINARSTRAFE** beendet ist, muss bis zum nächsten Spielunterbruch auf der Strafbank verbleiben.

Für die **zweite DISZIPLINARSTRAFE** gegen den gleichen Spieler im gleichen Spiel, wird der fehlbare Spieler, einschliesslich Torhüter, für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen (**automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe**) und in die Garderobe verwiesen.

- 1. Eine **Spieldauer-Disziplinarstrafe** zieht keine automatische Sperre nach sich. Sie gilt nur für das betreffende Spiel. Die "zuständige Instanz" ist berechtigt nachträglich noch eine Sperre auszusprechen.
 - 2. In Meisterschafts- und in Turnierspielen wird jeder Spieler, der eine zweite Spieldauer-Disziplinarstrafe erhält, automatisch für das nächste Meisterschafts- oder Turnierspiel gesperrt.
-
- Ein Spieler, Torhüter oder Team-Offizieller, gegen den eine **Schwere Disziplinarstrafe** verhängt wurde, wird **automatisch gesperrt**. Das bedeutet, dass der Spieler oder der Team-Offizielle mindestens für das nächste Spiel gesperrt ist. Sein Fall wird von der "zuständigen Instanz" beurteilt.
-
- 1. Der bestrafte Spieler wird in die Garderobe verwiesen und ein Ersatzspieler verbüsst für ihn auf der Strafbank die Strafzeit von **fünf Minuten**. Nach Ablauf dieser Strafzeit kehrt der Ersatzspieler auf das Spielfeld zurück.
 - 2. Ein Spieler oder Torhüter, gegen den eine **Matchstrafe** verhängt wurde, wird **automatisch gesperrt**. Das bedeutet, dass der Spieler mindestens für das nächste Spiel gesperrt ist. Sein Fall wird von der "zuständigen Instanz" beurteilt.



"STRAFSCHUSS"-ZEICHEN
REGEL 508

505 – SPIELDAUER-DISZIPLINARSTRAFE

Für eine **SPIELDAUER-DISZIPLINARSTRAFE** wird der fehlbare Spieler, Torhüter oder Team-Offizielle für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen und in die Garderobe verwiesen.

Ein bestraffter Spieler kann auf dem Spielfeld **sofort durch einen anderen Spieler ersetzt** werden. Es entsteht keine "Unterzahl".

506 – SCHWERE DISZIPLINARSTRAFE

Für eine **SCHWERE DISZIPLINARSTRAFE** wird der fehlbare Spieler, Torhüter oder Team-Offizielle für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen und in die Garderobe verwiesen.

Ein bestraffter Spieler kann auf dem Spielfeld **sofort durch einen anderen Spieler ersetzt** werden. Es entsteht keine "Unterzahl".

507 – MATCHSTRAFE

Für eine **MATCHSTRAFE** wird der fehlbare Spieler, einschliesslich Torhüter, für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen und in die Garderobe verwiesen.

Ein **Ersatzspieler** verbüsst für den fehlbaren Spieler die Strafzeit auf der Strafbank.

Nach Ablauf der **fünf Strafminuten** kann sein **Ersatzspieler** wieder im Spiel teilnehmen.

508 – STRAFSCHUSS

Erfolgt ein Regelverstoss, für den ein **STRAFSCUSS** vorgesehen ist, aber an dessen Stelle eine **Kleine Strafe** ausgesprochen werden könnte, kann das **schuldlose Team bestimmen**:

- ob es den Strafschuss ausführen will. Wenn ja, wird die Kleine Strafe nicht ausgesprochen – egal ob mit dem Strafschuss ein Tor erzielt wurde.
- ob die Kleine Strafe gegen den fehlbaren Spieler ausgesprochen werden soll und damit auf den Strafschuss verzichtet wird.

Werden wegen einem Regelverstoss ein Strafschuss und eine andere Strafe ausgesprochen wird, muss der Strafschuss ausgeführt werden und die anderen Strafen ausgesprochen werden – egal ob mit dem Strafschuss ein Tor erzielt wurde.

- 1. Der Strafschuss ist unmittelbar auszuführen, auch wenn durch eine Verzögerung der angezeigten Strafe die Netto-Spielzeit eines Spielabschnittes abgelaufen ist.
 - 2. Verlässt der Torhüter beim Strafschuss seinen Torraum zu früh, bevor der Spieler den Puck berührt, oder der Torhüter begeht irgendeinen Regelverstoss, hält der Schiedsrichter seinen Arm hoch, lässt den Strafschuss fertig ausführen. Misslingt der Strafschuss, darf er wiederholt werden.
 - Wenn der Torhüter seinen Torraum zu früh verlässt, geht der Schiedsrichter wie folgt vor:
 - Beim **1. Verstoss warnt** er den Torhüter, und der **Strafschuss wird wiederholt**.
 - Beim **2. Verstoss** spricht er gegen den Torhüter eine Disziplinarstrafe aus, und der **Strafschuss wird wiederholt**.
 - Beim **3. Verstoss** entscheidet er auf **Tor**.
 - 3. Der Torhüter darf versuchen, den Schuss auf irgendeine Art abzuwehren, das Werfen seines Stockes oder irgendeines Gegenstandes ist verboten. Bei diesem Verstoss wird ein **Tor zugesprochen**.
 - 4. Wenn ein Spieler des bestraften Teams den Spieler der den Strafschuss ausführt behindert oder ablenkt, so dass in der Folge der Strafschuss misslingt, ist ein zweiter Versuch erlaubt. Der Schiedsrichter spricht gegen den fehlbaren Spieler eine **Disziplinarstrafe** aus.
-
- 1. Alle Strafen gegen den Torhüter werden unter seinem Namen in der Strafenstatistik eingetragen, unberücksichtigt wer die Strafe tatsächlich verbüsst.
 - 2. Sämtliche gegen den Torhüter während dem gleichen Spielunterbruch ausgesprochenen Strafen, müssen durch einen Mitspieler verbüsst werden, der sich zum Zeitpunkt des Verstosses auf dem Eis befand.
 - 3. Einem Ersatztorhüter wird **keine "Aufwärmzeit"** gewährt.
 - 4. Wurde ein anderer Spieler als Ersatztorhüter ausgerüstet, kann keiner der beiden regulären Torhüter wieder am Spiel teilnehmen.

509 – AUSFÜHREN DES STRAFSCHUSSES

Der Captain des schuldlosen Teams bestimmt und meldet dem Schiedsrichter einen Spieler, der den Strafschuss ausführt.

Der Spieler, der den Strafschuss ausführt darf nicht bestraft sein, oder es darf keine Strafe gegen ihn angezeigt sein.

Der Schiedsrichter veranlasst, dass Name und Nummer des Spielers durch den Stadionlautsprecher verkündet wird.

Während der Strafschuss ausgeführt wird, haben sich beide Teams seitlich an die Bande, hinter die Mittellinie zurückzuziehen.

Der Schiedsrichter platziert den Puck auf dem Anspielpunkt in der Spielfeldmitte.

Nur der Torhüter verteidigt das Tor beim Strafschuss.

Der Torhüter muss in seinem Torraum bleiben, bis der den Strafschuss ausführende Spieler den Puck erstmals berührt hat.

Auf das entsprechende Zeichen des Schiedsrichters, führt der Spieler den Puck in Richtung der gegnerischen Torlinie und versucht ein Tor zu erzielen.

Die Aktion ist beendet, sobald der Puck einmal geschossen wurde. Es kann kein Tor mit irgendeinem Nachschuss erzielt werden.

Wurde ein Tor erzielt, findet das Anspiel in der Mitte des Spielfeldes statt.

Wurde kein Tor erzielt, findet das Anspiel bei einem der beiden Anspielpunkte in der Endzone statt, wo der Strafschuss ausgeführt wurde.

➤ Die für das Ausführen eines Strafschusses benötigte Zeit gilt nicht als Netto-Spielzeit.

510 – ERGÄNZENDE DISZIPLINARMASSNAHMEN

Es liegt im Ermessen der "zuständigen Instanz" jedes Vorkommnis, das sich im Verlaufe einer Spielveranstaltung auf oder neben dem Spielfeld und vor, während oder nach dem Spiel zugetragen hat, nachträglich zu untersuchen.

In der Folge können dafür, nebst den in diesen Regeln festgelegten Massnahmen, weitere zusätzliche Strafen ausgesprochen werden.

Es ist dabei belanglos, ob die Vorfälle vom Schiedsrichter bereits geahndet worden sind.

511 – STRAFEN GEGEN DEN TORHÜTER

Der Torhüter geht nie auf die Strafbank.

Wird gegen den Torhüter eine **Kleine Strafe**, die **erste Grosse Strafe** oder die **erste Disziplinarstrafe** ausgesprochen:

➤ Spielt der Torhüter weiter.

➤ Seine Strafe wird durch einen Mitspieler verbüsst, der sich zum Zeitpunkt des Verstosses auf dem Eis befand und vom verantwortlichen Team-Offiziellen bestimmt wird.

Für eine **Spieldauer-Disziplinarstrafe**, eine **Schwere Disziplinarstrafe** oder eine **Matchstrafe** wird der Torhüter für den **Rest der Spielzeit** ausgeschlossen und in die Garderobe verwiesen.

Er wird durch den Ersatztorhüter ersetzt.

Falls kein Ersatztorhüter verfügbar ist, kann ein Mitspieler den Torhüter ersetzen. Er erhält 10 Minuten Zeit, um sich als Torhüter auszurüsten.

- ▶ 1. Wenn die Strafen von zwei Spielern des gleichen Teams gleichzeitig ablaufen, teilt der Captain des bestraften Teams dem Schiedsrichter mit, welcher der beiden Spieler zuerst auf das Spielfeld zurückkehren soll. Der Schiedsrichter orientiert den Punktrichter entsprechend.
- ▶ 2. Wenn eine Grosse Strafe und eine Kleine Strafe gleichzeitig gegen zwei oder mehr Spieler des gleichen Teams verhängt werden, hat der Punktrichter die Kleine Strafe als die zuerst verhängte Strafe in den Spielbericht einzutragen.

512 – ZUSAMMENFALLENDE STRAFEN

Werden beim gleichen Spielunterbruch gegen beide Teams eine gleiche Anzahl Strafen (**Kleine Strafen, Grosse Strafen oder Matchstrafen**) ausgesprochen, spricht man von:

➤ **”Zusammenfallenden Strafen”**

Werden solche Strafen ausgesprochen, erfolgt ein **sofortiger Ersatz** der bestraften Spieler auf dem Spielfeld.

Die ”zusammenfallenden Strafen” verursachen keine ”Unterzahl”. Sie werden wie ”Aufgeschobene Strafen” behandelt.

Falls die bestraften Spieler nicht vom Rest des Spieles ausgeschlossen werden, müssen sie sich auf die Strafbank begeben. Diese Spieler können erst nach dem nächsten Spielunterbruch, nach Ablauf ihrer Strafe, auf das Eis zurückkehren.

Es gibt **nur eine Ausnahme** zu dieser Regel:

Spielen beide Teams mit Vollbestand und es wird beim **gleichen Spielunterbruch pro Team nur je eine Kleine Strafe pro Spieler** ausgesprochen, werden die bestraften Spieler auf dem Spielfeld nicht ersetzt.

- Kleine Strafen und Kleine Bankstrafen werden unter dieser Regel als gleichwertig betrachtet.

513 – AUFGESCHOBENE STRAFEN

Diese Regel kommt nur bei **Kleinen Strafen, Kleinen Bankstrafen, Grossen Strafen** oder **Matchstrafen** zur Anwendung.

- Wird ein dritter Spieler eines Teams bestraft, während bereits zwei andere Spieler des gleichen Teams Strafen verbüssen, kann die Strafe des dritten Spielers nicht beginnen, bevor eine Strafzeit der beiden bereits bestraften Spieler abgelaufen ist.
- Der dritte bestrafte Spieler muss sich sofort auf die Strafbank begeben. Er kann jedoch durch einen Mitspieler auf dem Spielfeld ersetzt werden.
- Verbüssen von einem Team gleichzeitig drei oder mehr Spieler Strafen, und befindet sich entsprechend den Bestimmungen der Regel ”Aufgeschobene Strafen” ein Ersatzspieler für den dritten Spieler auf dem Spielfeld, kann keiner der bestraften Spieler vor einem Spielunterbruch von der Strafbank auf das Spielfeld zurückkehren. Ausnahme: Ist das bestrafte Team berechtigt, mehr als vier Spieler, einschliesslich Torhüter, auf dem Spielfeld zu haben, darf ein Spieler wieder von der Strafbank auf das Spielfeld zurückkehren. In einem solchen Fall muss den bestraften Spielern, in der Reihenfolge der abgelaufenen Strafen, die Rückkehr auf das Spielfeld gestattet werden.



**"ANGEZEIGTE
STRAFE"**



**"AUSSPRECHEN EINER
STRAFE"**



- 1. **"Wechsel des Puckbesitzes"** bedeutet, dass der Puck in den **Besitz** und "unter Kontrolle" des gegnerischen Teams gelangt, oder absichtlich von einem Spieler oder Torhüter dieses Teams weitergeleitet oder gestoppt wird.
Kein Abpraller von irgendeinem Spieler oder Torhüter des fehlbaren Teams, vom Tor oder von den Banden führt zu einem Spielunterbruch.

- 2. Ist der Puck, während der Schiedsrichter eine Strafe angezeigt und das Spiel noch nicht unterbrochen hat, durch die Aktion eines Spielers des schuldlosen Teams in dessen Tor eingedrungen, ist das Tor nicht gültig, und die angezeigte Strafe wird in gewohnter Weise verhängt.

514 – AUSSPRECHEN VON STRAFEN

Ereignet sich ein Regelverstoss, welcher eine Strafe nach sich zieht, geht der Schiedsrichter wie folgt vor:

- Wenn sich das Team des fehlbaren Spielers im **Puckbesitz** befindet, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel sofort und spricht die Strafe aus.

Das Anspiel erfolgt an jener Stelle, wo das Spiel unterbrochen wurde.

Wenn der Spielunterbruch in der Angriffszone des bestraften Spielers erfolgte, ist das Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone auszuführen.

- Befindet sich das Team des fehlbaren Spielers **nicht im Puckbesitz**, signalisiert der Schiedsrichter die Strafe mit erhobenen Arm. Ist die Spielphase beendet und der Puck in den Besitz des fehlbaren Teams gelangt, unterbricht er das Spiel sofort und spricht die entsprechende Strafe aus.
- Ist der Puck durch die Aktion eines Spielers des schuldlosen Teams ins eigene Tor eingedrungen, während der Schiedsrichter eine Strafe angezeigt, aber das Spiel noch nicht unterbrochen hat, ist das Tor nicht gültig, und die angezeigte Strafe wird in gewohnter Weise verhängt.
- Erzielt das schuldlose Team ein Tor, während der Schiedsrichter eine angezeigte Strafe signalisiert, wird das Tor gegeben, und die **erste Kleine Strafe** wird nicht verhängt. Alle weiteren Strafen werden jedoch ausgesprochen.
- Spielt das fehlbare Team bereits in "**Unterzahl**", wird die angezeigte **Kleine Strafe nicht verhängt**, aber die laufenden Strafen bleiben bestehen. Alle weiteren Strafen werden beim gleichen Spielunterbruch ausgesprochen.

In der Folge ist das Anspiel an jener Stelle vorzunehmen, wo das Spiel unterbrochen wurde.

Eine Ausnahme bildet die Situation, wenn während die Strafe noch angezeigt wird, ein Spieler des "**nicht im Puckbesitz befindlichen**" Teams den Puck wegschiesst und dadurch einen "unerlaubten Befreiungsschuss" provoziert, den Puck aus dem Spielfeld befördert oder diesen sonstwie "unspielbar" macht.

Nach einer solchen Situation findet das Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone statt, wo der Puck zuletzt berührt wurde.

- Einen puckführenden Gegner "rollen", der versucht sich zwischen der Bande und dem Spieler durchzudrängen, gilt nicht als "Check gegen die Bande".



"BANDENCHECK"-ZEICHEN
REGEL 520



BANDENCHECK

- 1. Die Aktion eines Spielers, der den Schaft des Stockes über der Hand benützt, um einen Gegner zu checken, wird als "**Stockend-Stoss**" bezeichnet.
- 2. "**Versuchter Stockend-Stoss**" schliesst alle Fälle ein, bei denen ein Stoss mit dem Stockende angedeutet wird, ohne dass dabei eine Berührung des Gegners stattfindet.

"STOCKEND-STOSS"-ZEICHEN
REGEL 521



- 1. Die Aktion eines Spielers, der mehr als zwei Schritte Anlauf nimmt, um einen Gegner zu checken, wird als "**Unerlaubter Körperangriff**" bezeichnet.
- 2. Ein Spieler der nach dem Pfiff einen körperlichen Kontakt mit einem Gegner provoziert und nach Ansicht des Schiedsrichters genügend Zeit hatte, diesen Kontakt zu vermeiden, wird nach Ermessen des Schiedsrichters bestraft.
- 3. Der Torhüter ist kein "Freiwild", wenn er sich ausserhalb seines Torraumes befindet. Eine Strafe für "Behinderung" oder für "unerlaubter Körperangriff" ist in jedem Fall auszusprechen, wenn ein Spieler einen unnötigen Körperkontakt mit einem Torhüter provoziert.



**"UNERLAUBTER KÖRPER-
ANGRIFF"-ZEICHEN**
REGEL 522

FOULS GEGEN SPIELER

520 – CHECK GEGEN DIE BANDE (BOARDING)

Ein Spieler, der einen Gegner derart mit dem Körper oder mit dem Ellbogen checkt, an ihm "Unerlaubten Körperangriff" oder "Beinstellen" begeht und dadurch verursacht, dass der Gegner wuchtig gegen die Bande geworfen wird, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters, eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

521 – STOCKEND-STOSS (BUTT-ENDING)

Ein Spieler, der versucht, einen Gegner mit dem Stockende zu stossen, erhält eine:

- **Doppelte Kleine Strafe + Disziplinarstrafe** (2' + 2' + 10')

Ein Spieler, der einen Gegner mit dem Stockende stösst, erhält eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

Ein Spieler, der einen Gegner mit dem Stockende stösst und diesen dabei verletzt, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

522 – UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF (CHARGING)

Ein Spieler, der in einen Gegner hineinrennt, -springt oder unerlaubt körperlich angreift, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe** (5')

Ein Spieler, der in den gegnerischen Torhüter hineinrennt, -springt oder unerlaubt körperlich angreift, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe** (5')

- 1. Ein **"Check von hinten"** ist ein ausgeführter Angriff auf einen Spieler, der auf den drohenden Aufprall nicht gefasst ist, sich nicht gegen den Angriff schützen kann. Der "Kontakt" erfolgt auf die Hinterseite des Körpers statt.
- 2. Eine Aktion, in der ein Spieler absichtlich seinen Körper abwendet, um einen "Kontakt" von hinten hervorzurufen, wird nicht als "Check von hinten" definiert.

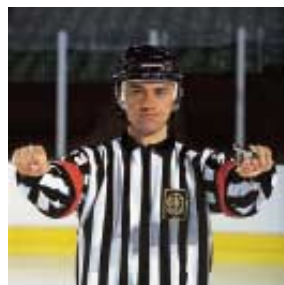


"CHECK VON HINTEN"-ZEICHEN
REGEL 523



- Die Aktion, in welcher ein Spieler seinen Körper über oder unter das Knie des Gegners wirft, dessen Knie angreift oder in dieses fällt, nachdem er sich von vorne, von der Seite oder von hinten genähert hat, wird als **"Check gegen das Knie"** bezeichnet.

"CHECK GEGEN DAS KNIE"-ZEICHEN
REGEL 524



- Ein **"Check mit dem Stock"** ist ein mit beiden Händen am Stock ausgeführter Check. Kein Teil des Stockes berührt das Eis.

"CHECK MIT DEM STOCK"-ZEICHEN
REGEL 525



"CHECK MIT ELLBOGEN"-ZEICHEN
REGEL 526

523 – CHECK VON HINTEN (CHECKING FROM BEHIND)

Ein Spieler, der von hinten in einen Gegner hineinrennt, -springt, schlägt oder unerlaubt körperlich angreift, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters, eine:

- **Kleine Strafe + Disziplinarstrafe** (2' + 10')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

Ein Spieler, der von hinten in einen Gegner hineinrennt, -springt, schlägt oder unerlaubt körperlich angreift und diesen dadurch verletzt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

524 – CHECK GEGEN DAS KNIE (CLIPPING)

Ein Spieler, der einen Check auf Kniehöhe ausführt, dabei seine geduckte Körperhaltung zu einem Check auf oder unter das Knie benützt, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Ein Spieler, der einen Gegner durch einen "Check gegen das Knie" verletzt, erhält eine:

- **Grosse Strafe** (5')

525 – CHECK MIT DEM STOCK (CROSS-CHECKING)

Ein Spieler, der einen Gegner mit dem Stock checkt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

Ein Spieler, der einen Gegner mit dem Stock checkt und diesen dabei verletzt, erhält eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

526 – CHECK MIT ELLBOGEN (ELBOWING)

Ein Spieler, der einen Gegner mit dem Ellbogen checkt, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Ein Spieler, der einen Gegner mit dem Ellbogen checkt und diesen dabei verletzt, erhält eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

- Befinden sich bei einer Rauferei Spieler auf dem Eis und andere nicht auf dem Eis, werden sämtliche Spieler als "auf dem Spielfeld" betrachtet.



"ÜBERTRIEBENE HÄRTE"-ZEICHEN
REGEL 528



FAUSTSCHLÄGE ODER ÜBERTRIEBENE HÄRTE

527 – VERLETZUNGSABSICHT (EXCESSIVE ROUGHNESS)

Ein Spieler, der eine in den Regeln unerlaubte Handlung gegen einen Spieler begeht, die eine Verletzung herbeiführen könnte, oder eine Verletzung verursacht, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

Ein Spieler, der eine in den Regeln unerlaubte Handlung gegen einen Team-Offiziellen oder Spiel-Offiziellen begeht, die eine Verletzung herbeiführen könnte, oder eine Verletzung verursacht, erhält eine:

- **Schwere Disziplinarstrafe** (SWD)

528 – FAUSTSCHLÄGE ODER ÜBERTRIEBENE HÄRTE (FISTICUFFS OR ROUGHING)

Ein Spieler, der bei einer Auseinandersetzung absichtlich seine/n Handschuh/e auszieht, erhält eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')

Ein Spieler, der beginnt Faustschläge auszuteilen, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

Ein geschlagener Spieler, der sich mit einem Schlag rächt, oder zu rächen versucht, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Ein Spieler, einschliesslich Torhüter, der als erster in eine laufende Rauferei eingreift, erhält eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

Ein Spieler, der durch den Schiedsrichter aufgefordert wurde die Rauferei zu beenden, diese aber weiterführt, oder weiterzuführen versucht, sich einem Spiel-Offiziellen bei seiner Funktion widersetzt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Doppelte Kleine Strafe** (2' + 2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
- oder
- **Matchstrafe** (MS)

Ein Spieler, der sich ausserhalb des Spielfeldes an einer Rauferei beteiligt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')
- oder
- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

Ein Spieler, der beschuldigt wird unnötig hart zu spielen, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Doppelte Kleine Strafe** (2' + 2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)



"HOHER STOCK"-ZEICHEN
REGEL 530



HOHER STOCK



"HALTEN"-ZEICHEN
REGEL 531



HALTEN EINES GEGNERS



"STOCKHALTEN"
-ZEICHEN
REGEL 532



STOCKHALTEN

(Zweistufiges Zeichen)

529 – KOPFSTOSS (HEAD-BUTTING)

Ein Spieler, der versucht mit dem Kopf einen Stoss auszuführen, oder einen Kopfstoss bewusst ausführt, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

530 – HOHER STOCK (HIGH STICKING)

Den Stock über die normale Schulterhöhe zu halten ist verboten.

Ein Spieler, der gegen diese Regel verstösst, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

Ein Spieler, der gegen diese Regel verstösst und damit einen Gegenspieler verletzt, erhält eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

Wird die Aktion mit dem hohen Stock, die eine Verletzung verursachte, als zufällig erachtet, erhält der fehlbare Spieler eine:

- **Doppelte Kleine Strafe** (2' + 2')

531 – HALTEN EINES GEGNERS (HOLDING AN OPPONENT)

Ein Spieler, der einen gegnerischen Spieler mit seinen Händen oder mit dem Stock festhält, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Ein Spieler, der einen gegnerischen Spieler an der Gesichtsmaske oder an den Haaren festhält, daran fasst oder zieht, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe + Disziplinarstrafe** (5'+ 10')

532 – STOCKHALTEN (HOLDING THE STICK)

Ein Spieler, der den Stock eines gegnerischen Spielers mit seinen Händen oder anderswie festhält, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')



"HAKEN MIT DEM STOCK"-ZEICHEN
REGEL 533

- 1. Eine **"Breaksituation"** ist eine Situation, in der ein angreifender Spieler den Puck völlig kontrolliert und sich zwischen ihm und dem gegnerischen Torhüter kein gegnerischer Spieler mehr befindet.
- 2. **"Puck unter Kontrolle"** bedeutet, dass der Puck am Stock geführt wird. Falls der Puck einen anderen Spieler, eine Ausrüstung oder das Tor berührt oder sonstwie ausser Kontrolle gerät, gilt der Puck nicht mehr als "unter Kontrolle".
- 3. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel nicht, bevor das angreifende Team **nicht** mehr im **Puckbesitz** ist.
- 4. Die Position des Pucks ist der entscheidende Faktor. Der Puck muss sich komplett ausserhalb der Verteidigungszone, komplett über der Blauen Linie befinden, um auf einen **Strafschuss** respektive, auf ein **zugesprochenes Tor** zu entscheiden.
- 5. Diese Regel bezweckt, eine aussichtsreiche Situation ein Tor zu erzielen, welche wegen einem "Foul" von hinten verloren ging, wieder herzustellen.

- 1. Diese Regel schliesst sämtliche Behinderungsaktionen ein, wie:
 - mit dem Stock auf die Hand des Gegners "klopfen"
 - einen Gegenspieler daran hindern, seinen fallengelassenen Stock wieder aufzunehmen
 - werfen oder zuschiessen eines fallengelassenen oder zerbrochenen Stockes oder irgendeines Gegenstandes gegen einen puckführenden Gegenspieler.
- 2. Der Spieler, der den Puck zuletzt berührt hat, Torhüter ausgenommen, gilt als Spieler im **"Besitz des Pucks"**.
- 3. Verbleibt ein angreifender Spieler absichtlich im Torraum, ohne den Torhüter zu behindern, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Das Anspiel erfolgt am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone.



"BEHINDERUNG"-ZEICHEN
REGEL 534

533 – HAKEN MIT DEM STOCK (HOOKING)

Ein Spieler, der durch Haken mit seinem Stock das Vorwärtkommen eines gegnerischen Spielers hindert oder zu verhindern versucht, erhält eine:

– **Kleine Strafe** (2')

Ein Spieler, der durch Haken mit seinem Stock einen gegnerischen Spieler verletzt, erhält eine:

– **Grosse Strafe** (5')

Wird bei einer "**Breaksituation**" ein angreifender Spieler von hinten gehakt, während er:

- den Puck kontrolliert, und
- sich ausserhalb seiner Verteidigungszone befindet, und
- keinen gegnerischen Spieler, ausgenommen Torhüter, mehr zu umspielen hätte, und
- eine aussichtsreiche Möglichkeit dabei verpasst, ein Tor zu erzielen, wird dem schuldlosen Team ein:

– **Strafschuss zugesprochen**

Wurde der Torhüter bereits vom Spielfeld genommen und ein angreifender Spieler von hinten gehakt, während er:

- den Puck kontrolliert, und
- sich ausserhalb seiner Verteidigungszone befindet, und
- keinen gegnerischen Spieler mehr zu umspielen hätte, und
- eine aussichtsreiche Möglichkeit dabei verpasst, ein Tor zu erzielen, wird dem schuldlosen Team ein:

– **Tor zugesprochen**

534 – BEHINDERUNG (INTERFERENCE)

Ein Spieler, der einen gegnerischen Spieler, der sich nicht im Puckbesitz befindet, behindert oder am Vorwärtkommen zu hindern versucht, erhält eine:

– **Kleine Strafe** (2')

Ein Spieler, der von der Spielerbank oder Strafbank aus, während das Spiel läuft, mit seinem Stock oder mit dem Körper die Bewegungen des Pucks oder die Bewegungen eines Gegners auf dem Spielfeld behindert, erhält eine:

– **Kleine Strafe** (2')

Ein Spieler, der mit seinem Stock oder mit dem Körper die Bewegungen des Torhüters in seinem Torraum behindert, erhält eine:

– **Kleine Strafe** (2')

Wurde der Torhüter bereits vom Spielfeld genommen und irgendein Spieler seines Teams, einschliesslich Team-Offiziellen, sich regelwidrig auf das Spielfeld begibt und mit dem Stock oder mit dem Körper die Bewegungen des Pucks oder eines gegnerischen Spielers behindert, wird dem schuldlosen Team ein:

– **Tor zugesprochen**



**”CHECK MIT DEM
KNEE”-ZEICHEN**
REGEL 536



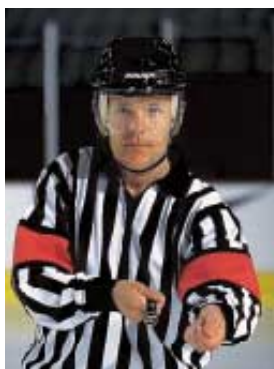
CHECK MIT DEM KNEE

- 1. Mit der Begründung **”Stockschlag”** bestraft der Schiedsrichter jeden Spieler, der seinen Stock gegen einen gegnerischen Spieler (ob innerhalb oder ausserhalb seiner Reichweite) schwingt, selbst ohne diesen damit zu treffen oder einen Rundschlag gegen den Puck macht, mit der Absicht, den Gegenspieler einzuschüchtern.
- 2. **”Klopfen”** auf den Stock des puckführenden Spielers, in der Absicht, in den Besitz des Pucks zu gelangen, wird nicht als **”Stockschlag”** beurteilt, wenn sich diese Schläge nur auf den Stock beschränken.



”STOCKSCHLAG”-ZEICHEN
REGEL 537

- 1. Die Aktion eines Spielers, der mit der Schaufel- spitze des Stockes gegen einen Gegenspieler sticht, wird als **”Stockstich”** bezeichnet. Es ist nicht massgebend ob der Stock dabei mit einer oder mit beiden Händen gehalten wird.
- 2. **”Versuchter Stockstich”** schliesst alle Fälle ein, bei denen ein Stechen angedeutet wird, ohne dass dabei eine Berührung stattfindet.



”STOCKSTICH”-ZEICHEN
REGEL 538

535 – TRETEN EINES GEGNERS (KICKING)

Ein Spieler, der einen Gegenspieler tritt oder zu treten versucht, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

536 – CHECK MIT DEM KNIE (KNEEING)

Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Knie checkt, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Ein Spieler, der einen Gegenspieler mit dem Knie checkt und ihn dabei verletzt, erhält eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

537 – STOCKSCHLAG (SLASHING)

Ein Spieler, der durch Schlagen mit seinem Stock das Vorwärtskommen eines gegnerischen Spielers unterbindet oder zu unterbinden versucht, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
oder
- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

Ein Spieler, der mit Stockschlag einen Gegenspieler verletzt, erhält eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

Ein Spieler, der seinen Stock während einer Auseinandersetzung gegen einen Gegenspieler schwingt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)
oder
- **Matchstrafe** (MS)

538 – STOCKSTICH (SPEARING)

Ein Spieler, der versucht einen Gegner mit dem Stock zu stechen, erhält eine:

- **Doppelte Kleine Strafe + Disziplinarstrafe** (2'+2'+10')

Ein Spieler, der einen Gegner mit dem Stock sticht, erhält eine:

- **Grosse Strafe + automatisch Spieldauer-Disziplinarstrafe** (5'+SPD)

Ein Spieler, der einen Gegner mit dem Stock sticht und diesen dabei verletzt, erhält eine:

- **Matchstrafe** (MS)

Wichtig: Wenn ein Spieler, nach Ansicht des Schiedsrichters, zweifelsohne nach dem Puck angelt und auf diese Weise in dessen Besitz gelangt, darf keine Strafe verhängt werden, selbst wenn dieser dadurch stolpert.



"BEINSTELLEN"-ZEICHEN
REGEL 539



BEINSTELLEN

- 1. Eine **"Breaksituation"** ist eine Situation, in der ein angreifender Spieler den Puck völlig kontrolliert und sich zwischen ihm und dem gegnerischen Torhüter kein gegnerischer Spieler mehr befindet.
 - 2. **"Puck unter Kontrolle"** bedeutet, dass der Puck am Stock geführt wird. Falls der Puck einen anderen Spieler, eine Ausrüstung oder das Tor berührt oder sonstwie ausser Kontrolle gerät, gilt der Puck nicht mehr als "unter Kontrolle".
 - 3. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel nicht, bevor das angreifende Team **nicht** mehr **im Puckbesitz** ist.
 - 4. Die Position des Pucks ist der entscheidende Faktor. Der Puck muss sich komplett ausserhalb der Verteidigungszone, komplett über der Blauen Linie befinden, um auf einen **Strafschuss** respektive auf ein **zugesprochenes Tor** zu entscheiden.
- Diese Regel bezweckt, eine aussichtsreiche Situation ein Tor zu erzielen, welche wegen einem "Foul" von hinten verloren ging, wieder herzustellen.

- Der Schiedsrichter hat verschiedene Möglichkeiten diese Regel durchzusetzen:
 - Die **Kleine Bankstrafe** für Verstöße, die sich im Bereich der Spielerbänke ereignen, sich aber ausserhalb des Spielfeldes zutragen und in welche nichtspielende Personen involviert sind.
 - Die **Disziplinarstrafe** für Verstöße, die sich auf dem Spielfeld oder auf der Strafbank ereignen und die fehlbaren Spieler klar zu erkennen sind.

539 – BEINSTELLEN (TRIPPING)

Ein Spieler, der seinen Stock, sein Knie, seinen Fuss, seinen Arm, seine Hand oder Ellbogen so einsetzt, dass dadurch der gegnerische Spieler stolpert oder stürzt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe** (5')

Wird bei einer **”Breaksituation”** ein angreifender Spieler von hinten gefällt, während er:

- den Puck kontrolliert, und
- sich ausserhalb seiner Verteidigungszone befindet, und
- keinen gegnerischen Spieler, ausgenommen Torhüter, mehr zu umspielen hätte, und
- eine aussichtsreiche Möglichkeit dabei verpasst, ein Tor zu erzielen, wird dem schuldlosen Team ein:
 - **Strafschuss zugesprochen**

Wurde der Torhüter bereits vom Spielfeld genommen und ein angreifender Spieler von hinten gefällt, während er:

- den Puck kontrolliert, und
- sich ausserhalb seiner Verteidigungszone befindet, und
- keinen gegnerischen Spieler mehr zu umspielen hätte, und
- eine aussichtsreiche Möglichkeit dabei verpasst, ein Tor zu erzielen, wird dem schuldlosen Team ein:
 - **Tor zugesprochen**

ANDERE STRAFEN

550 – BELEIDIGUNG VON SPIEL-OFFIZIELLEN DURCH SPIELER

Ein Spieler, der während dem Spiel einen Spiel-Offiziellen irgendwie proviziert oder mit ihm über die Regelauslegung streitet, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Streitet der Spieler mit dem Spiel-Offiziellen beharrlich weiter.

- **Disziplinarstrafe** (10')

Für einen weiteren Streit erhält er eine:

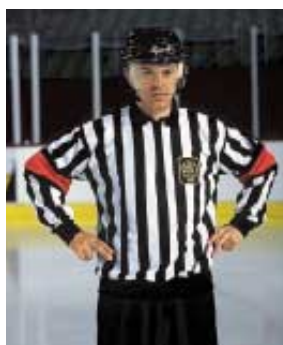
- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

Wenn ein Spieler,

- gegen den eine Strafe ausgesprochen wurde, sich nicht direkt auf die Strafbank oder in die Garderobe begibt,
- sich gegenüber eines Spiel-Offiziellen einer obszönen, fluchenden oder beleidigenden Sprache bedient und sich nicht auf dem Spielfeld befindet,
- sich nicht auf dem Spielfeld befindet und irgendwie einen Spiel-Offiziellen behindert,

erhält sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')



"DISZIPLINARSTRAFE"-ZEICHEN
REGELN 504, 550, 551, 552, 553

Ein Spieler der,
– den Puck absichtlich aus der Reichweite des Spiel-Offiziellen schiebt oder schießt, der ihn gerade an sich nehmen will,
– den Schiedsrichter-Kreis betritt oder sich darin aufhält, während sich der Schiedsrichter mit irgendeinem Offiziellen bespricht,
erhält eine:

– **Disziplinarstrafe** (10')

Ein Spieler der, absichtlich einen Spiel-Offiziellen,
– mit den Händen oder mit dem Stock berührt, hält oder stösst,
– mit den Händen, mit dem Stock oder mit dem Körper checkt,
– das Bein stellt,
– auf irgendeine Weise schlägt,
erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

– **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

oder

– **Schwere Disziplinarstrafe** (SWD)

Ein Spieler, der gegen einen Spiel-Offiziellen spuckt, erhält eine:

– **Schwere Disziplinarstrafe** (SWD)

551 – BELEIDIGUNG VON SPIEL-OFFIZIELLEN DURCH TEAM-OFFIZIELLE

Wenn irgendein Team-Offizieller,
– sich gegenüber eines Spiel-Offiziellen einer obszönen, fluchenden, beleidigenden Sprache oder Geste bedient,
– irgendwie einen Spiel-Offiziellen behindert,
erhält sein Team eine:

– **Kleine Bankstrafe** (2')

und der Team-Offizielle erhält eine:

– **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

Wenn irgendein Team-Offizieller,
– einen Spiel-Offiziellen festhält oder schlägt,
– den weiteren Spielverlauf beeinträchtigt, verspottet oder lächerlich macht,
– gegen einen Spiel-Offiziellen spuckt,
erhält sein Team eine:

– **Kleine Bankstrafe** (2')

und der Team-Offizielle erhält eine:

– **Schwere Disziplinarstrafe** (SWD)



"TAUCHEN / SCHWALBE"

- ▶ Die Ausrüstungsgegenstände sind dem bestraften Spieler durch einen Mitspieler zur Strafbank zu bringen.



"DISZIPLINARSTRAFE"-ZEICHEN
REGELN 504, 550, 551, 552, 553

552 – UNSPORTLICHES VERHALTEN DURCH SPIELER

Ein Spieler, der sich absichtlich fallen lässt ("taucht", "Schwalbe"), und damit gegen einen Gegenspieler eine Strafe provozieren will, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Wenn ein Spieler, der sich nicht auf dem Spielfeld befindet,

- sich gegenüber irgendeiner Person einer obszönen, fluchenden, beleidigenden Sprache oder Geste bedient
- mit einem Stock oder einem Gegenstand an die Bande schlägt

erhält sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

Wenn ein Spieler, der sich auf dem Spielfeld befindet,

- sich vor, während oder nach dem Spiel, einer obszönen, fluchenden oder beleidigenden Sprache gegenüber irgendeiner Person auf dem Spielfeld oder irgendwo im Umfeld des Spielfeldes bedient, ausser im Bereich seiner Spielerbank
- mit einem Stock oder einem Gegenstand an die Bande schlägt
- der in eine Auseinandersetzung oder in einen Streit verwickelt war, sich nicht direkt zur Strafbank begibt oder eine Verzögerung verursacht indem er seine Ausrüstung zusammensucht,
- versucht, einen Gegenspieler zu einer strafbaren Handlung zu provozieren,
- absichtlich einen Stock oder Ausrüstungsgegenstand aus dem Spielfeld hinauswirft,

erhält er eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')

Wenn ein Spieler,

- gegen den bereits eine Disziplinarstrafe ausgesprochen wurde seine Widersetzlichkeit beharrlich weiterführt,
- vor, während oder nach dem Spiel auf dem Eis oder irgendwo im Umfeld des Spielfeldes in obszöner Weise gestikuliert,

erhält er eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

Wenn ein Spieler den weiteren Spielverlauf beeinträchtigt, verspottet oder lächerlich macht, erhält er eine:

- **Schwere Disziplinarstrafe** (SWD)

553 – UNSPORTLICHES VERHALTEN DURCH TEAM-OFFIZIELLE

Wenn irgendein Team-Offizieller,

- sich gegenüber irgendeiner Person einer obszönen, fluchenden, beleidigenden Sprache oder Geste bedient,
- mit einem Stock oder einem Gegenstand an die Bande schlägt,

erhält sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

und der Team-Offizielle erhält eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

Wenn sich irgendein Team-Offizieller irgendeines regelwidrigen Verhaltens schuldig macht, erhält sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

und der Team-Offizielle erhält eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

554 – VERZÖGERUNG DES SPIELES

554A – PUCK IN BEWEGUNG HALTEN

Der Puck muss jederzeit in Bewegung gehalten werden.

Ein Team, das im Besitz des Pucks ist und sich in seiner Verteidigungszone befindet, muss den Puck vorwärts gegen das gegnerische Tor spielen, ausser:

- bei einem Spielaufbau darf der Puck einmal hinter das eigene Tor gespielt werden,
- es wird durch das gegnerische Team daran gehindert,
- es befindet sich in "Unterzahl".

Ein Spieler, der sich ausserhalb seiner Verteidigungszone befindet, darf den Puck nicht rückwärts in seine Verteidigungszone spielen, um dadurch das Spiel zu verzögern, ausser sein Team befindet sich in "Unterzahl".

Für einen ersten solchen Verstoss spricht der Schiedsrichter eine

– **Warnung**

gegen den Captain des fehlbaren Teams aus.

Für den zweiten Verstoss, im gleichen Spieldrittel erhält der fehlbare Spieler eine:

– **Kleine Strafe**

(2')

Ein Spieler oder Torhüter, der den Puck mit dem Stock, den Schlittschuhen oder mit seinem Körper längs der Bande auf irgendeine Weise festhält, befördert oder spielt, dass dadurch ein Spielunterbruch verursacht wird, ausgenommen er wird dabei von einem Gegner direkt behindert, erhält eine:

– **Kleine Strafe**

(2')

554B – VERSCHIEBEN DES TORES

Ein Spieler oder Torhüter, der absichtlich einen Torpfosten aus seiner normalen Position verschiebt, erhält eine:

– **Kleine Strafe**

(2')

Erfolgt der Verstoss in den letzten zwei Spielminuten, oder im Verlaufe der Nachspielzeit, erhält das schuldlose Team einen:

– **Strafschuss zugesprochen**

Verschiebt ein verteidigender Spieler oder Torhüter absichtlich einen Torpfosten aus seiner normalen Position, während ein gegnerischer Spieler den Puck kontrolliert und keinen gegnerischen Spieler mehr, ausgenommen Torhüter, zu umspielen hätte und eine aussichtsreiche Möglichkeit ein Tor zu erzielen dadurch verloren geht, wird dem schuldlosen Team ein:

– **Strafschuss zugesprochen**

Wurde der Torhüter bereits vom Spielfeld genommen und ein Spieler seines Teams verschiebt einen Torpfosten aus seiner normalen Position, wird dem schuldlosen Team ein:

– **Tor zugesprochen**

554c – SCHIESSEN ODER WERFEN DES PUCKS AUS DEM SPIELFELD

Ein Spieler, der absichtlich den Puck aus dem Spielfeld schießt, oder ein Torhüter den Puck direkt aus dem Spielfeld schießt, oder ein Spieler oder ein Torhüter den Puck aus dem Spielfeld wirft oder absichtlich mit seinen Händen hinausschlägt, erhält eine:

– **Kleine Strafe** (2’)

554d – RICHTIGSTELLEN DER AUSRÜSTUNG

Das Spiel wird nicht unterbrochen oder verzögert, um Ausrüstungsgegenstände oder Uniformen von Spielern zu reparieren oder in Ordnung zu bringen.
Der Spieler muss das Spielfeld verlassen, um die nötigen Korrekturen auszuführen.

Das Spiel wird nicht unterbrochen oder verzögert, um Ausrüstungsgegenstände oder die Uniform des Torhüters zu reparieren oder in Ordnung zu bringen.
Der Torhüter muss das Spielfeld verlassen und umgehend durch den Ersatztorhüter ersetzt werden, damit die nötigen Korrekturen ausgeführt werden.

Verstösst ein Spieler oder Torhüter gegen diese Regel, erhält er eine :

– **Kleine Strafe** (2’)

554e – VERLETZTE SPIELER VERWEIGERN DAS VERLASSEN DES SPIELFELDES

Weigert sich ein verletzter Spieler, das Spielfeld zu verlassen, erhält er eine:

– **Kleine Strafe** (2’)

554f – MEHR ALS EIN EINWECHSELNDER SPIELERBLOCK AUF DEM EIS

NACH EINEM ERZIELTEN TOR

Hat ein Team nach einem erzieltem Tor mehr als einen einwechselnden Spielerblock auf dem Spielfeld, erhält es eine:

– **Kleine Bankstrafe** (2’)

554g – VERSTÖSSE BEI ANSPIELEN

Wird ein Spieler durch einen Spiel-Offiziellen vom Anspiel weggeschickt, und ein anderer Spieler des gleichen Teams zögert nach einer **Warnung** die richtige Position einzunehmen, erhält sein Team eine:

– **Kleine Bankstrafe** (2’)

Wenn ein nicht am Anspiel beteiligter Spieler, den Anspielkreis betritt, bevor der Puck eingeworfen wurde, wird der Spieler seines Teams, der das Anspiel auszuführen beabsichtigt, vom Anspiel weggeschickt.

Für einen zweiten Verstoss erhält der fehlbare Spieler eine:

– **Kleine Strafe** (2’)

➤ Dem fehlbaren Spieler wird nicht erlaubt am Spiel teilzunehmen, bis die irreguläre Ausrüstung richtiggestellt oder entfernt wurde.

➤ 1. Ein **"zerbrochener Stock"** ist, nach Ermessen des Schiedsrichters, ein Stock, der für das Spiel nicht erlaubt ist.

➤ 2. Ein Spieler kann ohne Stock am Spiel teilnehmen.

555 – IRREGULÄRE UND GEFÄHRLICHE AUSTRÜSTUNG

Ein Spieler der,

- Ausrüstungsgegenstände oder ein Helmvisier trägt, die einen Gegenspieler verletzen könnten,
- ungeprüfte Ausrüstungsgegenstände trägt,

wird vom Spielfeld verwiesen. Sein Team erhält eine :

– **Warnung**

Für einen zweiten, bereits vorgängig verwarneten Verstoss, durch irgendeinen Spieler des verwarneten Teams, erhält der fehlbare Spieler eine:

– **Kleine Strafe** (2')

Ein Spieler oder Torhüter, der irreguläre oder gefährliche Schlittschuhe, Stöcke oder Ausrüstungsgegenstände trägt, erhält nach einer Verwarnung eine:

– **Kleine Strafe** (2')

Weigert sich ein Spieler oder Torhüter, seinen Stock oder irgendeinen Ausrüstungsgegenstand durch den Schiedsrichter vermessen zu lassen, den Stock oder den Ausrüstungsgegenstand zerstört, wird die Ausrüstung als irregulär betrachtet.

Der fehlbare Spieler oder Torhüter erhält eine:

– **Kleine Strafe + Disziplinarstrafe** (2'+10')

Sämtliche Ausrüstungsgegenstände, ausgenommen Schlittschuhe, Handschuhe, Kopfschutz und Torhüter-Beinschoner sind vollständig unter dem Dress zu tragen.

Ein Spieler oder Torhüter der gegen diese Regel verstösst, erhält eine:

– **Kleine Strafe** (2')

Ein Spieler, der während des Spieles Handschuhe trägt, deren Innenflächen entfernt oder ausgeschnitten wurden, um so den Stock mit den nackten Hände halten zu können, erhält eine:

– **Kleine Strafe** (2')

Hat ein Team eine Vermessung irgendeines Ausrüstungsgegenstandes des gegnerischen Teams beantragt, und die Reklamation erweist sich als falsch, erhält das reklamierende Team eine:

– **Kleine Bankstrafe** (2')

556 – ZERBROCHENER STOCK

Einem Spieler oder Torhüter, dessen Stock zerbrochen ist, darf nicht ein Ersatzstock aufs Eis zugeworfen werden. Er darf den Stock von einem Mitspieler erhalten, ohne sich zur Spielerbank begeben zu müssen.

Lässt ein Spieler die Teile seines zerbrochenen Stockes nicht sofort fallen, erhält er eine:

– **Kleine Strafe** (2')

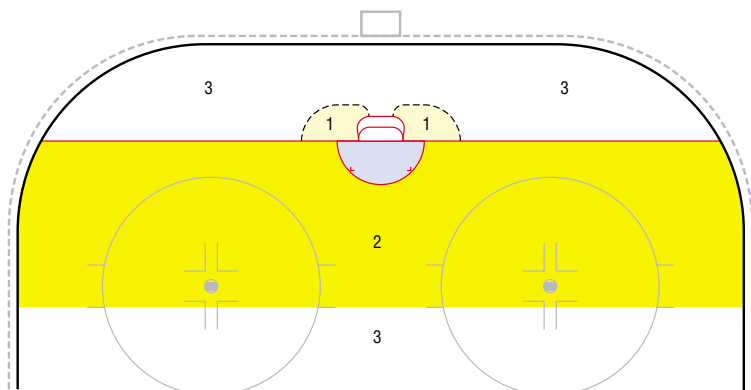
Ein Torhüter kann mit einem zerbrochenen Stock bis zum nächsten Spielunterbruch weitspielen, oder er erhält regelkonform einen neuen Stock.

Wirft ein identifizierter Spieler von seiner Spielerbank einen Stock auf das Spielfeld, erhält er eine:

– **Kleine Strafe + Spieldauer-Disziplinarstrafe** (2'+SPD)

- Ein Spieler der sich in einen Schuss "wirft" um diesen abzuwehren wird nicht bestraft, wenn der Puck unter seinen Körper geschossen wurde oder sich in seiner Ausrüstung verfängt. Gebraucht er seine Hände um den Puck unspielbar zu machen, ist der Spieler zu bestrafen.

FALLEN AUF DEN PUCK DURCH TORHÜTER



- 1 Dem Torhüter ist in dieser Zone das Blockieren des Pucks nur erlaubt, wenn sich wenigstens ein Teil seines Körpers im Torraum befindet.
- 2 Dem Torhüter ist es erlaubt den Puck zu blockieren.
- 3 Dem Torhüter ist es **nicht** erlaubt den Puck zu blockieren.

Wirft ein Team-Offizieller von seiner Spielerbank her einen Stock auf das Spielfeld, erhält sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

und der Team-Offizielle erhält eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

Wirft eine nicht identifizierte Person einen Stock auf das Spielfeld, erhält das fehlbare Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

Wenn sich der Torhüter während eines Spielunterbruches zur Spielerbank begibt um seinen Stock zu wechseln, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

557 – FALLEN AUF DEN PUCK DURCH SPIELER

Wirft sich ein Spieler, ausgenommen Torhüter, absichtlich auf den Puck und hält ihn fest oder zieht ihn unter seinen Körper, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Wirft sich ein verteidigender Spieler, ausgenommen Torhüter, im Torraum absichtlich auf den Puck (Puck im Torraum) und hält ihn fest oder zieht ihn unter seinen Körper, erhält das schuldlose Team einen:

- **Strafschuss zugesprochen**

Wurde der gegnerische Torhüter vom Spielfeld genommen und ein verteidigender Spieler wirft sich im Torraum absichtlich auf den Puck (Puck im Torraum) und hält ihn fest oder zieht ihn unter seinen Körper, erhält das schuldlose Team ein:

- **Tor zugesprochen**

558 – FALLEN AUF DEN PUCK DURCH TORHÜTER

Befindet sich ein Torhüter mit seinem Körper vollständig ausserhalb seines Torraumes, darf er sich nicht absichtlich auf den Puck werfen, diesen nicht festhalten, an das Tor oder die Bande pressen und nicht unter seinen Körper ziehen, wenn sich der Puck:

- hinter der Torlinie befindet.
- hinter der gedachten Linie der beiden Markierungen bei den Anspielkreisen befindet (– siehe Grafik links).

Wird gegen diese Regel verstossen, erhält der fehlbare Torhüter eine:

- **Kleine Strafe** (2')

- Einem Spieler ist es erlaubt, den Puck auf dem Eis mit den Händen zu stoppen, wegzuschlagen oder zu schieben.

Ein Tor ist ungültig, wenn der Puck durch einen angreifenden Spieler mit den Händen geschlagen oder geschoben wurde, auch wenn der Puck durch irgendeinen Spieler eines Teams oder durch einen Spiel-Offiziellen ins Tor abgelenkt wurde.

- Diese Regel bezweckt, den Puck kontinuierlich im Spiel zu halten. Eine Aktion des Torhüters, die einen unnötigen Spielunterbruch bewirkt, wird bestraft.

- 1. Wenn ein Spieler aus eigenem Irrtum oder infolge eines Irrtums des Strafbank-Betreuers, regelwidrig von seiner eigenen Spielerbank oder von der Strafbank her das Spielfeld betritt, ist jedes von seinem Team erzielte Tor ungültig, solange er sich regelwidrig auf dem Spielfeld befand. Alle Strafen, die gegen irgendein Team verhängt wurden, sind jedoch als reguläre Strafen zu verbüssen.
- 2. Wenn ein Spieler die Strafbank infolge eines Irrtums des Strafbank-Betreuers zu früh verlässt, wird der Spieler nicht zusätzlich bestraft. Die restliche Strafzeit hat er jedoch noch zu verbüssen.
- 3. Der Strafbank-Betreuer soll die verbleibende Strafzeit notieren und den Schiedsrichter via den Punktrichter beim nächsten Spielunterbruch in Kenntnis setzen.

559 – SPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND DURCH SPIELER

Schliesst ein Spieler, ausgenommen Torhüter, den Puck in seinen Händen ein, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Nimmt ein Spieler, ausgenommen Torhüter, den Puck mit seinen Händen vom Eis auf, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Nimmt ein Spieler, ausgenommen Torhüter, den Puck mit seinen Händen aus dem Torraum vom Eis auf, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Strafschuss zugesprochen**

560 – SPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND DURCH TORHÜTER

Ein Torhüter, der unbedrängt den Puck, länger als **3 Sekunden** festhält, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Wirft ein Torhüter den Puck vorwärts, gegen das gegnerische Tor, einem Mitspieler zu und dieser spielt den Puck weiter, erhält der Torhüter eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Ein Torhüter, der den Puck absichtlich in seine Beinschoner fallen lässt, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

561 – AUSEINANDERSETZUNG MIT ZUSCHAUERN

Ein Spieler, der sich mit einem Zuschauer körperlich auseinandersetzt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Schwere Disziplinarstrafe** (SWD)

562 – SPIELER VERLASSEN DIE SPIELER- ODER DIE STRAFBANK

Jeder Spieler der die Spieler- oder Strafbank verlässt, nachdem gegen ihn für einen Verstoss bereits eine Kleine Strafe, Grosse Strafe oder Disziplinarstrafe ausgesprochen wurde (Ausnahme Regel 564), erhält zusätzlich automatisch eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

Greift ein Spieler unberechtigt in das Spielgeschehen ein und behindert dabei einen gegnerischen Spieler, der zwischen sich und dem Torhüter keinen Gegenspieler mehr zu umspielen hätte, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Strafschuss zugesprochen**

Wurde der gegnerische Torhüter vom Spielfeld genommen und ein Spieler seines Teams begibt sich unberechtigt auf das Spielfeld und behindert dabei einen gegnerischen Spieler, erhält das schuldlose Team ein:

- **Tor zugesprochen**

- 1. Auswechslungen die vor Beginn der Auseinandersetzung vorgenommen wurden sind erlaubt, sofern sich die eingewechselten Spieler nicht an der Auseinandersetzung beteiligen.
- 2. Wenn Spieler beider Teams ihre Bänke zur selben Zeit verlassen, wird der erste erkannte Spieler jedes Teams entsprechend dieser Regel bestraft.
- 3. Um festzustellen, welcher Spieler die Spielerbank zuerst verlassen hat, kann sich der Schiedsrichter mit den Linienrichtern oder mit den "Off-Ice"-Offiziellen besprechen.
- 4. Ein **Maximum von fünf Disziplinarstrafen und/oder Spieldauer-Disziplinarstrafen** können gemäss dieser Regel ausgesprochen werden.

563 – SPIELER VERLASSEN DIE STRAFBANK

Ein bestrafter Spieler darf die Strafbank nicht vorzeitig verlassen, ausgenommen am Ende eines Spielabschnittes. Verlässt ein Spieler die Strafbank, bevor seine Strafzeit beendet ist, erhält er zusätzlich eine:

- **Kleine Strafe** (2')

Verlässt ein Spieler die Strafbank in einem Spielunterbruch, während eine Auseinandersetzung stattfindet, erhält er zusätzlich eine:

- **Kleine Strafe + Spieldauer-Disziplinarstrafe** (2'+SPD)

Die Strafen beginnen erst nach Ablauf der ursprünglich zu verbüßenden Strafzeit.

Ein Spieler der seine Strafe verbüßt hat muss sich auf dem Weg über das Spielfeld von der Strafbank her zur Spielerbank begeben, um durch einen Mitspieler ausgewechselt werden zu können. Bei einer Verletzung dieser Regel erhält das fehlbare Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

564 – SPIELER VERLASSEN DIE SPIELER- ODER DIE STRAFBANK

WÄHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG

Kein Spieler darf die Spieler- oder die Strafbank während einer Auseinandersetzung verlassen.

Der erste Spieler, der die Spieler- oder die Strafbank während einer Auseinandersetzung verlässt, erhält eine:

- **Doppelte Kleine Strafe + Spieldauer-Disziplinarstrafe** (2'+2'+SPD)

Jeder weitere Spieler, der die Spieler- oder die Strafbank während einer Auseinandersetzung verlässt, erhält eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')

565 – TEAM-OFFIZIELLE VERLASSEN DIE SPIELERBANK

Betritt ein Team-Offizieller ohne Erlaubnis des Schiedsrichters, während dem Spiel das Spielfeld, erhält sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

und der Team-Offizielle erhält eine:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

566 – VERWEIGERUNG DAS SPIEL ZU BEGINNEN – TEAM AUF DEM EIS

Weigert sich ein Team, das sich auf dem Eis befindet, aus irgendeinem Grund weiterzuspielen, obwohl es vom Schiedsrichter via Captain dazu aufgefordert wurde, so gibt ihm der Schiedsrichter **30 Sekunden** Zeit, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Ist das Team nach dieser Zeitvorgabe noch immer nicht bereit weiterzuspielen, erhält es eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

Wiederholt sich der gleiche Vorfall, wertet der Schiedsrichter das Spiel zu Gunsten des schuldlosen Teams als **"Forfait"**.

- ▶ Wirft ein Spieler oder Torhüter die zerbrochenen Teile eines Stockes an die Seiten der Banden (und nicht über die Banden), damit der Spielablauf oder Spieler nicht behindert werden, wird diese Handlung nicht bestraft.

567 – VERWEIGERUNG DAS SPIEL ZU BEGINNEN – TEAM NICHT AUF DEM EIS

Weigert sich ein Team, das sich nicht auf dem Eis befindet, aus irgendeinem Grund weiterzuspielen, obwohl es vom Schiedsrichter via Captain oder via einen Team-Offiziellen dazu aufgefordert wurde, gibt ihm der Schiedsrichter **2 Minuten** Zeit, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Entschliesst sich das Team während dieser Zeitvorgabe weiterzuspielen, erhält es eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

Verstreicht die Zeitvorgabe, ohne dass das Team das Spiel wieder aufnimmt, wertet der Schiedsrichter das Spiel zu Gunsten des schuldlosen Teams als **"Forfait"**.

568 – WERFEN EINES STOCKES ODER EINES GEGENSTANDES AUS DEM SPIELFELD

Wirft ein Spieler oder Torhüter, einen Stock, einen Teil eines Stockes oder irgendeinen Gegenstand aus dem Spielfeld hinaus, erhält er nach Ermessen des Schiedsrichters eine:

- **Disziplinarstrafe** (10')
- oder
- **Spieldauer-Disziplinarstrafe** (SPD)

Handelt es sich bei diesem Verstoss, nach Ansicht des Schiedsrichters, um einen Protest gegen einen Regelentscheid, erhält der fehlbare Spieler eine:

- **Kleine Strafe + Spieldauer-Disziplinarstrafe** (2'+SPD)

569 – WERFEN EINES STOCKES ODER EINES GEGENSTANDES INNERHALB DES SPIELFELDES

Wirft ein Spieler oder Torhüter, in seiner Angriffszone oder in der Neutralen Zone, einen Stock oder einen Teil eines Stockes oder irgendeinen Gegenstand in Richtung des Pucks, erhält er eine:

- **Grosse Strafe** (5')

Wirft ein Spieler, Torhüter oder Team-Offizieller des verteidigenden Teams, in seiner Verteidigungszone einen Stock oder einen Teil eines Stockes oder irgendeinen Gegenstand in Richtung des Pucks, erhält das schuldlose Team einen:

- **Strafschuss zugesprochen**

Platziert der Torhüter absichtlich seinen Stock, einen Teil eines Stockes, oder irgendeinen Gegenstand vor seinem Tor, und der Puck trifft diesen Gegenstand, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Tor zugesprochen**

Bei dieser Regel spielt es keine Rolle, ob sich der Torhüter zu diesem Zeitpunkt auf dem Eis befunden hat oder nicht.

- ▶ Die Position des Pucks ist der entscheidende Faktor. Der Puck muss sich komplett ausserhalb der Verteidigungszone, über der Blauen Linie befinden, um auf einen Strafschuss respektive auf ein zugesprochenes Tor zu entscheiden.



**”ZUVIELE SPIELER AUF DEM
EIS”-ZEICHEN
REGEL 573**

570 – WERFEN EINES STOCKES ODER EINES GEGENSTANDES IN EINER BREAKSITUATION

Befindet sich ein Spieler ausserhalb seiner Verteidigungszone, hat den Puck "unter Kontrolle", zwischen sich und dem Torhüter keinen gegnerischen Spieler mehr zu umspielen und wird dann mit einem Stock, oder irgendeinen Teil des Stockes behindert, oder irgendein Gegenstand wird durch einen Spieler oder Team-Offiziellen des verteidigenden Teams in Richtung des Pucks geworfen oder geschossen, erhält das schuldlose Team einen:

- **Strafschuss zugesprochen**

Wurde in dieser Situation der gegnerische Torhüter vom Eis genommen und mit dieser Aktion ein Schuss in das leere Tor verhindert, wird dem schuldlosen Team ein:

- **Tor zugesprochen**

571 – VERHÜTUNG VON INFEKTIONEN DURCH BLUT

Ein Spieler, der blutet oder durch einen gegnerischen Spieler mit Blut verschmiert wurde, gilt als verletzter Spieler.

Er hat das Spielfeld zwecks Behandlung und/oder Reinigung unverzüglich zu verlassen. Widersetzt er sich dieser Regel, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

572 – CAPTAIN, ASSISTENZ-CAPTAIN – VERHALTEN

Kommt der Captain oder der Assistenz-Captain von der Spielerbank, ohne durch den Schiedsrichter dazu aufgefordert worden zu sein, erhält sein Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

Jeder Captain oder Assistenz-Captain der sich über eine ausgesprochene Strafe beschwert, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

573 – ZUVIELE SPIELER AUF DEM EIS

Hat ein Team zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spielverlaufes mehr als die erlaubte Anzahl Spieler auf dem Eis, erhält das Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

Verursacht ein Team in den letzten zwei Spielminuten oder in der Nachspielzeit **bewusst** einen unkorrekten Spielerwechsel (mit zuvielen Spielern auf dem Eis), erhält das schuldlose Team einen:

- **Strafschuss zugesprochen**

574 – WECHSEL DER STARTAUFGSTELLUNG

Wechselt ein Team die Startaufstellung und das andere Team reklamiert den Regelverstoss, vor dem zweiten Anspiel im ersten Spieldrittel via seinen Captain beim Schiedsrichter, erhält das fehlbare Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

575 – VERSTÖSSE BEIM SPIELERWECHSEL

Will ein Team nach dem erlaubten Zeitabschnitt einen Spielerwechsel ausführen, beordert der Schiedsrichter den/ die Spieler zur Spielerbank zurück. Beim ersten Verstoss erhält das fehlbare Team eine :

- **Verwarnung**

Wiederholt sich dieser Verstoss zu irgendeinem Zeitpunkt des Spielverlaufs, erhält das fehlbare Team eine:

- **Kleine Bankstrafe** (2')

590 – STRAFEN GEGEN TORHÜTER

Das Vorgehen bei Strafen gegen Torhüter ist in der Regel 511 umschrieben.

- Spezielle Strafen für Torhüter sind in den folgenden Regeln umschrieben:
 - 509 Ausführen eines Strafschusses
 - 554c Schiessen oder Werfen des Pucks aus dem Spielfeld
 - 556 Zerbrochener Stock
 - 558 Fallen auf den Puck
 - 560 Spielen des Pucks mit der Hand
 - 568 bis 570 Werfen eines Stockes oder eines Gegenstandes

591 – TORHÜTER ÜBER DER MITTELLINIE

Beteiligt sich ein Torhüter irgendwie am Spiel, während er sich über der Mittellinie befindet, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

592 – TORHÜTER BEGIBT SICH WÄHREND DES SPIELUNTERBRUCHS ZUR SPIELERBANK

Begibt sich ein Torhüter während eines Spielunterbruchs zu seiner Spielerbank, ausgenommen er lässt sich auswechseln oder während einer Auszeit/ "Time-Outs", erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

593 – TORHÜTER VERLÄSST WÄHREND EINER AUSEINANDERSETZUNG DEN TORRAUM

Verlässt ein Torhüter während einer Auseinandersetzung seinen Torraum, erhält er eine:

- **Kleine Strafe** (2')

594 – TORHÜTER LÄSST DEN PUCK AUF DAS TORNETZ FALLEN

Lässt ein Torhüter den Puck auf das Tornetz fallen, um dadurch einen Spielunterbruch zu provozieren, erhält eine:

- **Kleine Strafe** (2')

"VOLLGESICHTSSCHUTZMASKEN"



- ▶ Vollgesichtsschutzmasken müssen so konstruiert sein, dass weder der Puck noch eine Stockschaufel die Schutzvorrichtung durchdringen kann.

- ▶ Diese Regeln gelten für Spieler der folgenden Jahrgänge:
 - Geboren im Jahr 1981 - für die Saison 1998 / 1999
 - Geboren im Jahr 1982 - für die Saison 1999 / 2000
 - Geboren im Jahr 1983 - für die Saison 2000 / 2001
 - Geboren im Jahr 1984 - für die Saison 2001 / 2002

- ▶ Vollgesichtsschutzmasken müssen so konstruiert sein, dass weder der Puck noch eine Stockschaufel die Schutzvorrichtung durchdringen kann.

ABSCHNITT 6 – SPEZIELLE REGELN

SPEZIELLE REGELN FÜR FRAUEN

600 – VOLLGESICHTSSCHUTZMASKEN

Frauen-Eishockeyspielerinnen müssen Vollgesichtsschutzmasken tragen, die den internationalen Normen entsprechen.

601 – KÖRPERCHECKS / BODY-CHECKING

Im Frauen-Eishockey ist es nicht erlaubt einen direkten Körpercheck / Body-Check auszuführen. Spielerinnen die gegen diese Regel verstossen, erhalten eine:

- **Kleine Strafe** (2')
- oder
- **Grosse Strafe** (5')

Spezielle Regeln für Junioren unter 18 Jahren

650 – VOLLGESICHTSSCHUTZMASKEN

Junioren-Eishockeyspieler unter 18 Jahren müssen Vollgesichtsschutzmasken tragen, die den internationalen Normen entsprechen.

651 – NACKEN- UND KEHLSCHUTZ

Nacken- und Kehlschutz müssen von allen Junioren-Eishockeyspielern und unter 18 Jahren und jünger getragen werden.

- 1. Für den beschriebenen Zeitablauf, ist die Matchuhr im Stadion massgebend.
- 2. Jedes Team beschränkt seine Aktivitäten während der Aufwärmphase auf seine eigene Spielfeldhälfte. Dabei ist eine 9 Meter breite Fläche in der Neutralen Zone, quer zur Mittellinie, freizuhalten.
- 3. Den Spielern wird empfohlen, während der Aufwärmphase die komplette Ausrüstung zu tragen.
- 4. Es ist erlaubt, während der Aufwärmphase Musik abzuspielen.
- 5. Während IIHF-Meisterschaftsspielen beobachtet der Standby-Schiedsrichter die Aufwärmphase der Teams.

ANHANG 1 – WERBUNG

Werbung und Bezeichnung des Veranstaltungsortes kann an folgenden Stellen angebracht werden:

- auf der Eisfläche
- an den Banden
- am Schutzglasaufsatz
- an den Netzen
- an den Toren
- auf einer Fläche der oder um die Spielerbänke
- auf einer Fläche der oder um die Strafbänke
- im Bereich der Torrichter
- im Bereich der "Off-Ice"-Offiziellen
- auf den Spieleruniformen / -ausrüstungen
- auf den Schieds- und Linienrichter Uniformen / -ausrüstungen

Voraussetzung ist, dass die umschriebenen Rahmenbedingungen eingehalten werden, und eine schriftliche Genehmigung vom Veranstalter vorliegt:

- Vom Internationalen Eishockey Verband, zuständig für IIHF-Meisterschaften .
- Von den nationalen Verbänden, in deren Land nationale und/ oder internationale Spiele durchgeführt werden, zuständig für alle Spiele.

ANHANG 2 – ZEITABLAUF UND AUFWÄRMPHASE

Das folgende Zeitablauf-Schema gilt für alle IIHF Eishockey-Meisterschaftsspiele:

<u>Zeit</u>	
– 60 Min.	(60 Minuten vor Spielbeginn) Die Teams übergeben die Formulare mit den Spieleraufstellungen an den Punktrichter
– 40 Min.	Die Teams erscheinen zur 20 Minuten-Aufwärmphase auf dem Spielfeld. Matchuhr beginnt mit 20 Minuten-Countdown.
– 20 Min.	Sirene signalisiert das Ende der Aufwärmphase. Die Teams verlassen das Spielfeld. Das Eis wird aufbereitet. Matchuhr beginnt mit 20 Minuten-Countdown. Die verantwortlichen Team-Offiziellen übergeben dem Punktrichter die Startaufstellung.
– 3 Min.	Der Schiedsrichter und die Linienrichter betreten das Spielfeld.
– 2 Min.	Die Teams betreten das Spielfeld.
– 15 Sek.	Der Schiedsrichter beordert die Teams zum Anspielpunkt in der Spielfeldmitte.
0	Das Spiel beginnt.

BEISPIELE VON DURCHSAGEN:

Torschützen und Mithelfer:

"Das Tor für Team A erzielt durch Nummer 98, Jean LEWIS; assistiert durch die Nummer 53, Peter POPOV; und die Nummer 16, Remo SUTER. Zeit; 36 Minuten und 12 Sekunden !"

Strafen:

"Bei 42 Minuten und 17 Sekunden, Strafzeit für Team A; Nummer 98; zwei Minuten für Spielverzögerung; und Team B Nummer 7; zwei Minuten für Stockschlag !"

→ Die Strafe für das Gastteam wird zuerst verkündet.

→ Verbüsst der bestrafte Spieler die Strafe nicht selber, oder wird eine Strafe gegen den Torhüter ausgesprochen:

"Die Strafe wird verbüsst durch Nummer 2, Paul JAMES !"

Ende der Strafzeit:

"Die Strafzeit gegen Team A ist beendet !" (wenn ein Team noch andere Strafen zu verbüßen und somit noch in "Unterzahl" zu spielen hat),
oder

"Team A spielt in voller Stärke !" (wenn keine anderen Strafen mehr zu verbüßen sind, wo das Team in "Unterzahl" spielen müsste),
oder

"Beide Team spielen in voller Stärke !" (wenn durch beide Teams keine Strafen mehr zu verbüßen sind).

Überprüfen einer Spielsituation durch den Video-Torrichter:

"Die Spielsituation wird durch den Video-Torrichter überprüft !"

Auszeit / "Time-Out":

"Auszeit / "Time-Out" für Team A !"

Restliche Spielzeit pro Drittel / im Spiel:

"Eine Minute bis zum Ende des (ersten / zweiten) Drittels !"

"Zwei Minuten bis zum Ende der Spielzeit !" (am Ende des dritten Drittels)

ANHANG 3 – **OFFIZIELLE LAUTSPRECHERDURCHSAGEN**

A3.1 – PFLICHT-DURCHSAGEN

Die folgenden Durchsagen sind obligatorisch und dienen zur Information der Spieler, der Team-Offiziellen, der Spiel-Offiziellen und der Zuschauer:

- Torschützen und Mithelfer
- Strafen
- Ende der Strafzeiten
- Überprüfung einer Spielsituation durch den Video-Torrichter
- Auszeit / "Time-Out"
- Restliche Spielzeit pro Drittel / im Spiel

A3.2 – INFORMATIVE DURCHSAGEN

- Abseits / "Offsides"
- Unerlaubter Befreiungsschuss des Pucks / "Icing"

ANHANG 4 – PFLICHTEN DER OFFIZIELLEN

A4.1 – NICHT EINSATZFÄHIGE SCHIEDSRICHTER ODER LINIENRICHTER – VOR SPIELBEGINN

Wenn aus irgendeinem Grund die aufgebotenen Schiedsrichter und/ oder Linienrichter nicht erscheinen, einigen sich die verantwortlichen Team-Offiziellen auf einen Ersatz für den/ die Schiedsrichter und/ oder den/ die Linienrichter.

Ist es den Team-Offiziellen nicht möglich sich zu einigen, bestimmt die "zuständige Instanz" den Ersatz für die nicht einsatzfähigen Spiel-Offiziellen.

A4.2 – NICHT MEHR EINSATZFÄHIGE SCHIEDSRICHTER ODER LINIENRICHTER – WÄHREND DEM SPIEL

Wenn ein **Schiedsrichter** das Spielfeld verlassen muss oder verletzt ausscheidet, unterbrechen die Linienrichter oder der zweite Schiedsrichter sofort das Spiel, ausgenommen ein Team hat gerade eine aussichtsreiche Gelegenheit, ein Tor zu erzielen.

Ist der Schiedsrichter ausserstande das Spiel weiterhin zu leiten, übernimmt einer der Linienrichter die Aufgaben des Schiedsrichters.

Den entsprechenden Linienrichter bezeichnet entweder der Schiedsrichter, oder nötigenfalls die verantwortlichen Team-Offiziellen.

Ist ein Linienrichter oder der zweite Schiedsrichter ausserstande das Spiel weiterhin zu leiten, bezeichnet der Schiedsrichter nötigenfalls den Ersatz.

► Kann der ersetzte Spiel-Offizielle am Spiel wieder teilnehmen, übernimmt er wieder die ursprünglich zugeordnete Aufgabe.

A4.3 – DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN

► Der Schiedsrichter hat die allgemeine Aufsicht über das Spiel, die volle Kontrolle über die Offiziellen und die Spieler.

Bei Meinungsverschiedenheiten entscheidet der Schiedsrichter endgültig.

A4.4 – DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS VOR DEM SPIEL

Vor Spielbeginn kontrolliert der Schiedsrichter, ob die aufgebotenen "Off-Ice"-Offiziellen sich auf ihren zugeordneten Plätzen befinden. Er überzeugt sich davon, dass die Matchuhr und Signalgeräte (Torlampen, Sirene) korrekt funktionieren.

Der Schiedsrichter sorgt dafür, dass zum festgesetzten Zeitpunkt des Spielbeginnes und zum Beginn jedes Spieldrittels die Teams auf das Spielfeld beordert werden.

A4.5 – DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS WÄHREND DEM SPIEL

Der Schiedsrichter entscheidet, ob ein Tor erzielt wurde.

Er meldet dem offiziellen Punktrichter Namen oder Nummer des Torschützen und der am Torschuss beteiligten Mithelfer.

► Bei umstrittenen Torsituationen kann er sich vor seinem endgültigen Entscheid mit den Linienrichtern oder dem Torrichter besprechen.

► Bei IIHF-A-Pool-Meisterschaften bestimmt der offizielle Punktrichter die Mitthelfer. Wird ein Tor nicht anerkannt, sorgt der Schiedsrichter beim nächsten Spielunterbruch dafür, dass der Stadionsprecher den Grund für die Tor-Annullierung über die Lautsprecheranlage verkündet.

Der Schiedsrichter ist verpflichtet, die für die Verletzung von Spielregeln vorgeschriebenen Strafen auszusprechen und dem offiziellen Punktrichter zu melden.

Der Schiedsrichter kann aus eigener Initiative, oder wenn es von einem Team-Captain verlangt wird, gemäss Regel 260, jeden Ausrüstungsgegenstand nachmessen.

Er sorgt dafür, dass die Teams zum festgesetzten Zeitpunkt jedes Spieldrittels auf das Spielfeld beordert werden.

Die Spiel-Offiziellen müssen am Ende jedes Spieldrittels so lange auf dem Spielfeld bleiben, bis alle Spieler zu ihren Garderoben gegangen sind.

Der Schiedsrichter führt das Anspiel zu jedem Drittelsbeginn und nach einem Tor in der Spielfeldmitte durch.

A4.6 – DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN - PFLICHTEN DES SCHIEDSRICHTERS NACH DEM SPIEL

Der Schiedsrichter lässt sich unmittelbar nach jedem Spiel vom Punktrichter den offiziellen Spielbericht aushändigen. Er überprüft, unterschreibt und gibt ihn dann dem offiziellen Punktrichter zurück.

Es obliegt dem Schiedsrichter, alle während dem Spiel ausgesprochenen:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafen**
- **Schweren Disziplinarstrafen**
- **Matchstrafen**

im offiziellen Spielbericht einzutragen.

► Zusätzlich **rapportiert** er zum offiziellen Spielbericht sämtliche besonderen Vorkommnisse, unter Angabe aller Einzelheiten, der "zuständigen Instanz".

A4.7 – DAS SYSTEM MIT DREI SPIEL-OFFIZIELLEN - PFLICHTEN DER LINIENRICHTER

Es ist die Aufgabe der Linienrichter, Verletzungen von Spielregeln festzustellen und das Spiel mit einem Pfeifsignal zu unterbrechen:

- Abseits / "Offsides"
- Unerlaubter Befreiungsschuss / "Icing"
- Puck aus dem Spielfeld
- Puck unspielbar
- Behinderung durch Zuschauer oder unberechtigte Person
- Tor aus seiner normalen Position verschoben
- Falsche Position von Spielern beim Anspiel
- Unkorrekter Wechsel des Torhüters
- Verletzte Spieler
- Zuspielen des Pucks einem Mitspieler mit der Hand
- Berühren des Pucks mit hohem Stock

► Die Linienrichter dürfen bei einem Handpass oder bei einer Berührung des Pucks mit hohem Stock das Spiel nur unterbrechen, wenn es offensichtlich ist, dass der Schiedsrichter die Situation nicht bemerkt hat.

Die Linienrichter unterbrechen das Spiel sonst nur, um dem Schiedsrichter mitzuteilen:

- Zu viele Spieler auf dem Spielfeld
- Werfen von Stöcken oder irgendwelchen Gegenständen vom Bereich der Spieler- oder Strafbänke auf das Spielfeld.

Auf Rückfrage des Schiedsrichters äussern sie ihre Meinung zu allen Vorfällen, die sich während dem Spiel zugetragen haben.

Sie teilen dem Schiedsrichter sofort ihre Ansicht mit, welche Umstände mit dem absichtlichen Verschieben des Tores zusammenhängen.

Sie schildern dem Schiedsrichter nötigenfalls sofort ihre Ansicht im Zusammenhang mit:

- **Kleinen Bankstrafen**
- **Grossen Strafen**
- **Disziplinarstrafen**
- **Spieldauer-Disziplinarstrafen**
- **Schweren Disziplinarstrafen**
- **Matchstrafen**

Die Linienrichter führen sämtliche Anspiele durch, ausgenommen bei Spiel-/ Drittelsbeginn und nach einem erzielten Tor.

A4.8 – DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN

Die Schiedsrichter haben die allgemeine Aufsicht über das Spiel, die volle Kontrolle über die Offiziellen und die Spieler.

Bei Meinungsverschiedenheiten entscheiden die Schiedsrichter endgültig.

A4.9 – Das System mit zwei Spiel-Offiziellen – Pflichten der Schiedsrichter vor dem Spiel
Vor Spielbeginn kontrollieren die Schiedsrichter, ob die aufgebotenen "Off-Ice"-Offiziellen sich auf ihren zugeordneten Plätzen befinden. Sie überzeugen sich davon, dass die Matchuhr und Signalgeräte (Torlampen, Sirene) korrekt funktionieren.

Die Schiedsrichter sorgen dafür, dass zum festgesetzten Zeitpunkt des Spielbeginnes und zum Beginn jedes Spieldrittels die Teams auf das Spielfeld beordert werden.

A4.10 – DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN – PFLICHTEN DER SCHIEDSRICHTER WÄHREND DEM SPIEL

Die Schiedsrichter entscheiden, ob ein Tor erzielt wurde.

Sie melden dem offiziellen Punktrichter Namen oder Nummer des Torschützen und der am Torschuss beteiligten Mithelfer.

Wird ein Tor nicht anerkannt, sorgen die Schiedsrichter beim nächsten Spielunterbruch dafür, dass der Stadionsprecher den Grund für die Tor-Annullierung über die Lautsprecheranlage verkündet.

Die Schiedsrichter sind verpflichtet, die für die Verletzung von Spielregeln vorgeschriebenen Strafen auszusprechen und dem offiziellen Punktrichter zu melden.

Sie unterbrechen das Spiel bei sämtlichen Regelverstössen.

Die Schiedsrichter können aus eigener Initiative, oder wenn es von einem Team-Captain verlangt wird, gemäss Regel 260, jeden Ausrüstungsgegenstand nachmessen.

Sie sorgen dafür, dass die Teams zum festgesetzten Zeitpunkt jedes Spieldrittels auf das Spielfeld beordert werden.

Die Schiedsrichter müssen am Ende jedes Spieldrittels so lange auf dem Spielfeld bleiben, bis alle Spieler zu ihren Garderoben gegangen sind.

Sie führen sämtliche Anspiele durch.

A4.11 – DAS SYSTEM MIT ZWEI SPIEL-OFFIZIELLEN - PFLICHTEN DER SCHIEDSRICHTER NACH DEM SPIEL

Die Schiedsrichter lassen sich unmittelbar nach jedem Spiel vom Punktrichter den offiziellen Spielbericht aushändigen. Sie überprüfen, unterschreiben und geben ihn dann dem offiziellen Punktrichter zurück.

Es obliegt den Schiedsrichtern, alle während dem Spiel ausgesprochenen:

- **Spieldauer-Disziplinarstrafen**
- **Schweren Disziplinarstrafen**
- **Matchstrafen**

im offiziellen Spielbericht einzutragen.

Zusätzlich rapportieren sie zum offiziellen Spielbericht sämtliche besonderen Vorkommnisse, unter Angabe aller Einzelheiten, der "zuständigen Instanz".

A4.20 – "OFF-ICE"-OFFIZIELLE

A4.21 – PFLICHTEN DES OFFIZIELLEN PUNKTRICHTERS - VOR DEM SPIEL

Vor Spielbeginn erhält der offizielle Punktrichter von den verantwortlichen Team-Offiziellen folgende Angaben:

- Eine Liste aller spielberechtigten Spieler,
- die Startaufstellung.

Diese Angaben werden dem verantwortlichen Team-Offiziellen des gegnerischen Teams mitgeteilt (siehe Anhang 2 – "Zeitablauf und Aufwärmphase").

Der Punktrichter stellt den offiziellen Spielbericht fertig zusammen und ergänzt ihn mit den folgenden Angaben:

- Name, Position und Nummer jedes Spielers
- Bezeichnung des Captains und der zwei Assistenz-Captains mit "C" und "A" vor den jeweiligen Namen
- Startaufstellung
- Alle Daten die mit dem Spiel im Zusammenhang stehen (Ort, Datum, Namen des Heim- und des Gastteams, Namen der Spiel-Offiziellen).

A4.22 – PFLICHTEN DES PUNKTRICHTERS - WÄHREND DEM SPIEL

Der Punktrichter trägt die folgenden Angaben in den offiziellen Spielbericht ein:

- Die erzielten Tore
- Die Nummern der Torschützen und Mithelfer
- Die Spieler beider Teams, welche sich zum Zeitpunkt des erzielten Tores auf dem Spielfeld befanden
- Alle ausgesprochenen Strafen, mit den Nummern der bestraften Spieler, Verstoß, Zeitpunkt und Dauer der ausgesprochenen Strafe
- Jeden zugesprochenen Strafschuss, mit der Nummer des den Strafschuss ausführenden Spielers, sowie dem entsprechenden Resultat
- Zeitpunkt wann ein Ersatztorhüter eingewechselt wird.

- Bei IIHF-A-Pool-Meisterschaftsspielen bestimmt der offizielle Punktrichter die Mithelfer.
- Von Spielern werden keine Änderungswünsche bezüglich den "Scorer-Punkten" entgegengenommen, ausser sie werden vor Spielschluss durch den Captain bekanntgegeben. Hat der Schiedsrichter den offiziellen Spielbericht unterzeichnet, dürfen darin keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

Der Punktrichter ist verantwortlich, dass:

- sämtliche Tore und Strafen korrekt in die Statistik eingetragen werden
- die korrekte Anzahl Strafminuten durch die Spieler verbüsst werden
- der Schiedsrichter bei Unregelmässigkeiten sofort kontaktiert wird, falls die auf der Matchuhr eingegebene Zeit mit der offiziellen, genauen Zeit nicht übereinstimmt
- die vom Schiedsrichter angeordneten Berichtigungen durchgeführt werden
- der Schiedsrichter unterrichtet wird, wenn der gleiche Spieler im gleichen Spiel seine zweite Grosse Strafe oder Disziplinarstrafe erhalten hat.

A4.23 – PFLICHTEN DES PUNKTRICHTERS – NACH DEM SPIEL

Der Punktrichter bereitet für den Schiedsrichter den offiziellen Spielbericht zur Unterschrift vor und leitet ihn an die "zuständige Instanz" weiter.

A4.24 – PFLICHTEN DES SPIELZEITNEHMERS

Der Spielzeitnehmer kontrolliert die folgenden Punkte:

- Zeitablauf vor dem Spiel (siehe Anhang 2 – "Zeitablauf und Aufwärmphase")
- Start- und Endzeit jedes Spieldrittels und des Spieles
- 15 Minuten Pause zwischen jedem Spieldrittel
- Aktuelle Spielzeit während dem Spiel
- Beginn und Ende aller Strafen
- Beginn und Ende einer Auszeit / "Time-Out"

Verfügt das Stadion über kein automatisches Signalhorn oder eine Sirene, signalisiert er mit einem Horn, einer Sirene oder mit einer Pfeife das Ende eines Spieldrittels oder der Nachspielzeit.

- ▶ Der Spielzeitnehmer informiert die Spiel-Offiziellen und die beiden Teams drei Minuten vor Beginn des zweiten und des dritten Spieldrittels
- ▶ Bei Meinungsverschiedenheiten, die Zeit betreffend, entscheidet der Schiedsrichter endgültig.

A4.25 – PFLICHTEN DES STADIONSPRECHERS

Der Stadionsprecher informiert über die Lautsprecheranlage:

- Torschützen und Mithelfer
- Strafen
- Ende von Strafzeiten
- 1 Minute vor Ende des ersten und zweiten Spieldrittels
- 2 Minuten vor Ende des dritten Spieldrittels.

- ▶ Siehe Anhang 3 – "Offizielle Lautsprecherdurchsagen"

A4.26 – PFLICHTEN DER STRAFBANK-BETREUER

Pro Team Strafbank wird ein Strafbank-Betreuer eingesetzt.

Der Strafbank-Betreuer ist für folgende Punkte verantwortlich:

- Er gibt einem bestraften Spieler auf Anfrage genau Auskunft über die Dauer seiner restlichen Strafzeit
- Er erlaubt, einem bestraften Spieler nach Verbüßung der Strafe, rechtzeitig auf das Spielfeld zurückzukehren
- Er unterrichtet den Punktrichter, wenn ein Spieler die Strafbank vorzeitig verläßt, das heisst, bevor seine Strafe verbüßt ist.

ANHANG 5 - SCHIEDSRICHTER ZEICHENGEBUNG

CHECK GEGEN DIE BANDE / BOARDING – REGEL 520

Mit der geballten Faust in die andere, offene Hand tippen – Zeichen auf Brusthöhe.



STOCKEND-STOSS / BUTT-ENDING – REGEL 521

Eine zusammenstossende Bewegung der Vorderarme, ein Arm bewegt sich über dem anderen. Die obere Hand ist geöffnet, die untere ist zur Faust geballt – Zeichen auf Brusthöhe.



SPIELERWECHSEL ZEICHEN / PLAYER CHANGE SIGNAL – REGEL 412

Der Schiedsrichter erlaubt zuerst dem Gastteam eine Zeitspanne von fünf Sekunden um einen Spielerwechsel durchzuführen. Nach diesen fünf Sekunden hebt der Schiedsrichter seinen Arm um dem Gastteam zu signalisieren, dass kein Spielerwechsel mehr vollzogen werden darf. Jetzt hat das Heimteam fünf Sekunden Zeit, einen Spielerwechsel durchzuführen.



UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF / CHARGING – REGEL 522

Geballte Fäuste kreisen umeinander – Zeichen auf Brusthöhe.



CHECK VON HINTEN / CHECKING FROM BEHIND – REGEL 523

Mit beiden Armen eine Streckbewegung mit offenen, aufgerichteten Handflächen – Zeichen auf Brust- Schulterhöhe.



CHECK GEGEN DAS KNIE / CLIPPING – REGEL 524

Mit der Hand das Bein unterhalb des Knies von hinten streifen. Beide Schrittschuhe bleiben dabei auf dem Eis.



CHECK MIT DEM STOCK / CROSS-CHECKING – REGEL 525

Eine Vorwärts- und Rückwärtsbewegung der Arme mit geballten Fäusten – Zeichen auf Brust- Schulterhöhe.



ANGEZEIGTE STRAFE / DELAYED CALLING OF PENALTY – REGEL 514

Der Arm (ohne Pfeife) wird über Kopfhöhe ganz ausgestreckt. Es ist akzeptiert, den betroffenen Spieler einmal kurz anzuzeigen, und danach den Arm über Kopfhöhe auszustrecken.



CHECK MIT ELLBOGEN / ELBOWING – REGEL 526

Mit einer Hand auf den gegenseitigen Ellbogen tippen – Zeichen auf Brusthöhe.



ERZIELTES TOR / GOAL SCORED – REGEL 470

Mit dem ausgestreckten Arm auf das Tor zeigen, in welches der Puck korrekt hineingelangt ist.



HANDPASS / HAND PASS – REGEL 490

Mit der offenen Hand eine schiebende Bewegung.



HOHER STOCK / HIGH STICKING – REGEL 530

Beide geballten Fäuste übereinander – Zeichen auf Schulter- Kopfhöhe.



HALTEN EINES GEGNERS / HOLDING AN OPPONENT – REGEL 531

Mit der einen Hand das andere Handgelenk umfassen – Zeichen auf Brusthöhe.



STOCKHALTEN / HOLDING THE STICK – REGEL 532

Zweiteiliges Zeichen: Das "Halten"-Zeichen gefolgt von einem Zeichen das symbolisiert als würde man einen Stock normal in zwei Händen halten.



HAKEN MIT DEM STICK / HOOKING – REGEL 533

Eine zerrende Bewegung mit beiden Armen, als würde man sich von der Seite her etwas gegen den Bauch ziehen.



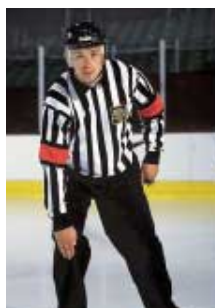
BEHINDERUNG / INTERFERENCE – REGEL 534

Gekreuzte Arme mit geballten Fäusten vor die Brust gehalten.



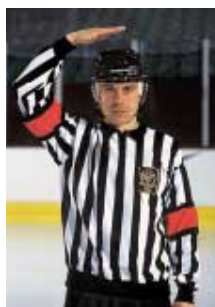
CHECK MIT DEM KNIE / KNEEING – REGEL 536

Mit der offenen Hand auf das Knie tippen. Beide Schlittschuhe bleiben dabei auf dem Eis.



MATCHSTRAFE / MATCH PENALTY – REGEL 507

Eine "Klappsbewegung" mit der flachen Hand auf den Kopfoberteil.



DISZIPLINARSTRAFE / MISCONDUCT PENALTY – REGEL 501 UND 504

Beide Hände an den Hüften.

Das gleiche Zeichen wird für "Unsportliches Verhalten" (Kleine Disziplinarstrafe – 2 Minuten) sowie für die zehnmünütige Disziplinarstrafe angewendet.



STRAFSCHUSS / PENALTY SHOT – REGEL 508

Arme über dem Kopf gekreuzt. Das Zeichen wird nach Spielunterbruch angezeigt.



FAUSTSCHLÄGE ODER ÜBERTRIEBENE HÄRTE /
FISTICUFFS OR ROUGHING – REGEL 528

Seitlich ausgestreckter Arm mit geballter Faust – Zeichen auf Schulterhöhe.



STOCKSCHLAG / SLASHING – REGEL 537

Eine "schlagende" Bewegung mit der Handkante auf den Unterarm – Zeichen auf Brusthöhe.



STOCKSTICH / SPEARING – REGEL 538

Stechende Bewegung mit geballten, hintereinander gehaltenen Fäusten, weg vom Körper – Zeichen auf Brusthöhe.



AUSZEIT / TIME-OUT – REGEL 422

Mit beiden Händen ein "T" formen – Zeichen auf Brusthöhe.



ZUVIELE SPIELER AUF DEM EIS / TOO MANY PLAYERS ON THE ICE – REGEL 573

Sechs Finger ausstrecken, wobei eine Hand geöffnet ist – Zeichen auf Brusthöhe.



BEINSTELLEN / TRIPPING – REGEL 539

Mit der offenen Hand das Bein unterhalb des Knies seitwärts streifen. Beide Schlittschuhe bleiben dabei auf dem Eis.



ABWINKEN / WASH OUT

Eine ausstreckende Seitwärtsbewegung beider Arme, Handflächen nach unten.

- Der Schiedsrichter benutzt dieses Zeichen um "kein Tor", "kein Handpass", oder "kein Hoher Stock" zu signalisieren.

- Der Linienrichter benutzt dieses Zeichen um "kein unerlaubter Befreiungsschuss/ Icing" und in bestimmten Situationen "kein Abseits/ Offside" zu signalisieren.



ANHANG 5 - LINIENRICHTER ZEICHENGEBUG

ANGEZEIGTES ABSEITS / DELAYED OFFSIDE – REGEL 451

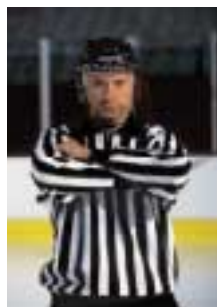
Der Arm (ohne Pfeife) wird über Kopfhöhe ganz ausgestreckt.

Um ein angezeigtes Abseits aufzuheben senkt der Linienrichter seinen Arm.



UNERLAUBTER BEFREIUNGSSCHUSS / ICING THE PUCK – REGEL 460

Der hintere Linienrichter (oder Schiedsrichter beim System mit zwei Offiziellen) signalisiert ein mögliches "Icing" mit einem ganz ausgestreckten Arm über Kopfhöhe. Der Arm wird in dieser Position gehalten bis der vordere Linienrichter (oder Schiedsrichter) das "Icing" abpfeift, oder annulliert. Wird auf "Icing" entschieden, kreuzt der hintere Linienrichter (oder Schiedsrichter) zuerst die Arme vor der Brust und zeigt danach auf den entsprechenden Anspielpunkt. Nachher fährt er zum Anspielpunkt.



ABSEITS ENTSCHEID / "OFFSIDE CALL" – REGEL 450

Der Offizielle unterbricht zuerst das Spiel mit einem Pfeifsignal und zeigt dann mit ausgestrecktem Arm auf die Blaue Linie.

